3DM-SMV小组免责声明



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.30

攻略透解

怪物猎人 携带版（PSP）
洛克人EXE6（GBA）
纳尼亚年代记（GBA）
马里奥和路易RPG2（NDS）
史莱姆总动员2 大战车与尾巴团（NDS）



研究中心

《口袋妖怪迷宫》攻略补完+深入研究

特别企划

邪道兵器谱——游戏众神器乱弹



一等奖

1名 奖品：SONY PSP掌机（豪华版）



二等奖

1名 奖品：神游iQue DS双屏掌机



三等奖

3名 奖品：全球同步上市的iQue micro



四等奖

3名 奖品：小神游SP



这里并非上演神话

看掌机王SP得大奖



《FFX》金属封面笔记本



尤娜挂饰手机绳

纪念奖

300名

奖品：四款精美奖品随机抽取



游戏主题T恤



运动护腕

只要在2005年12月31日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中241页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第32辑上公布，敬请关注。

本辑特别关注

邪道兵器谱

——游戏众神器乱弹

也许清一色的刀光剑影太单调，游戏中不知不觉就出现了一些比较另类的兵器。邪道兵器谱，为您展现游戏世界中最另类的兵器……



P55

《洛克人EXE6》

剧情攻略+全隐藏要素揭秘

网络世界再次陷入危机，光热斗和洛克又将经历怎样的考验？作为GBA上“《EXE》系列”的完结篇又将如何精彩呢？攻略将为你完全呈上。



P96

《怪物猎人携带版》

带你融进这个奇异的世界，共同挑战强悍的庞然大物！

- 猎人生存指南
- 猎人生活介绍
- 任务模式详解
- 全地图资源分析

P125



封面插图:西瓜　美术总监:吴松

掌机王Sp
Vol.30

本期赠品



游戏主题台历



口袋光环 VOL.30

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
WSC	Wonder Swan Color，Bandai公司出品
小神游GBA	小神游Game Boy Advance，神游科技有限公司出品

游|戏|索|引

掌机情报站

H 硬件 Hardware 掌机市场再起波澜 韩国新掌机蓄势待发

近日，韩国著名便携多媒体设备制造厂商CENIX对外公布了他们的最新多媒体产品GMP-M6，不过这款产品最引人注目的焦点并不是它拥有多么丰富的多媒体播放功能，而是它强大的游戏功能，你完全可以将它看作是一款功能不亚于PSP的新掌机。

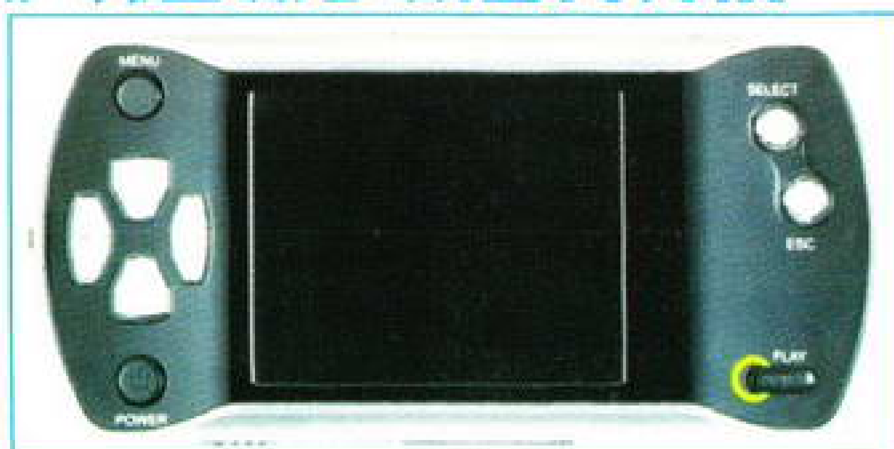
CENIX的GMP-M6配备的是2英寸的液晶屏幕，屏幕虽然小了一点，不过220×176的分辨率和高达26万色的液晶屏绝对可以在显示效果上有所保证，GMP-M6的外形看上去十分精致，形状有点像GBM，具体的尺寸为90×45.5×13毫米，仅重60克，比起PSP的大块头，GMP-M6真可算得上是小巧玲珑了。虽然个头不大，GMP-M6的游戏功能却丝毫不弱，据厂家宣称该产品将可以运行50000款2D或3D游戏，并且本机就预置两款游戏，其他游戏可通过网上下载的方式获得。不过到底有哪些游戏，厂商并没有透露更多的消息，我们也只能够拭目以待了。







至于GMP-M6的多媒体功能自然更不用人担心了，作为著名便携多媒体设备制造厂商，CENIX为GMP-M6配备了极为丰富的多媒体播放功能。GMP-M6支持的影音格式将包括：MP3，WMA，Ogg(Q10)，Audio ASF，MPEG4，IMA-ADPCM，几乎所有主流的影音格式都得到了支持。此外GMP-M6还具有FM收音机功能，很好地照顾到了那些爱听广播消费者。



▲GMP-M6和GBM一样具有小巧的外形，在游戏功能方面颇为强大。

GMP-M6采用的是内置锂电池进行供电，可以连续播放6小时的视频文件(MPEG4)或20小时音频文件(MP3)。过短的电池续航时间是PSP作为掌机最大的诟病之所在，而GMP-M6的电池续航时间几乎达到了PSP的两倍，这一点十分值得称赞。

此外GMP-M6还支持USB-OTG文件传送，它内置1GB容量闪存，并且有SD卡插槽用来扩充自身的容量，拥有同PSP一样的强大的扩展功能。该产品预计于12月中旬正式投放市场，售价定为20万韩元，约合人民币1500多元，拥有非常高的性价比，让我们一起期待这款产品的面世吧。

E 事件 Event PSP街头涂鸦美国惹争端

近日来，一些细心的美国居民开始注意到在他们居住城市里的一些建筑或者人行道上出现了一些很奇怪的涂鸦街头作品，这些以同类角色为主题的系列作品出现在了旧金山、纽约、洛杉矶、费城和芝加哥等美国的东中西部的各大主要城市。

虽然这些涂鸦有着不俗的素质，不过它们真正引起人们关注的焦点是这些涂鸦中的角色

都拿着SONY的最新掌机产品PSP。不过SONY的官方并没有表示这是他们授权过的行为，也就是说这些涂鸦大部分情况下都是非法画在公共建筑或私人财产上的。





将游戏世界里流行的角色或东西画出来展示已经不是什么新鲜事了。不过此次PSP街头涂鸦这种每天都会让人不得不看见，又略带商业色彩的行为显然激怒了不少人。

“还有没有其他人对SONY公司为了销售他们的新玩具而让一些人破坏我们的居住环境的这件事表示关注的呢？”Michelle，一位来自洛杉矶的普通居民这样说道：“这分明就是一种赤裸裸的商业广告行为，不过当我打电话给SONY的客户服务部时，他们表示对此一无所知。所以我想也许这真的只是一些十分喜欢PSP的年轻人，为了让全世界人都知道PSP，而做的一些行为吧。”尽管如此Michelle仍然表示自己将采取一些行动来制止这样的行为，她说自己非常讨厌这种无聊的商业行为。

不过此次PSP街头涂鸦事件已经不是第一次用街头艺术的形式来推销某种游戏产品的事件了。在今年的5月，有关Xbox 360的一些涂鸦就出现在了美国和欧洲的各大城市的地铁站。

事件 Event 《樱大战》制作小组正式与SEGA分离 多元化发展战略确定

近日著名日本游戏制作工作室Red Entertainment宣布他们已经解除了工作室与SEGA公司的多数联系，同SEGA公司正式脱离。SEGA公司此前负责所有该工作室制作的所有游戏的发行工作，包括著名的“《樱大战》系列”。

工作室此次是通过11月30日的有意向性的收购，获得了SEGA原来拥有的占该工作室股票59.2%的4558股中的2700股，至此获得了对工作室的绝对控制权而完成脱离计划的。

Red Entertainment的负责人表示此次的独立是为了提高工作室的整体价值，并扩展工作室的业务。工作室希望除了家用机游戏外，还能向网络游戏和手机游戏方面发展。当然他还表示工作室仍然会同SEGA公司保持密切而良好的关系，共同开展现有的业务。



事件 Event SEGA取得2008北京奥运会游戏发售权

近日，SEGA公司宣布他们已经成功地取得了2008年北京奥运会的游戏改编权和发行权。根据这份已签订的协议，双方的合作将于将于2009年结束。在此期间，SEGA公司将拥有在多个平台发售与2008年北京奥运会相关游戏的权利，包括：家用机、PC电脑、街机、掌机以及潜力巨大的手机游戏平台。不过目前SEGA公司还没有具体公布他们将在哪些平台发售相关的游戏以及这些游戏何时发售等问题。

“SEGA十分荣幸可以成为2008年北京奥运会官方指定的相关游戏的制作和发行



商。我们将竭尽所能创造出充满新意的游戏内容，让拥有各种不同游戏平台的玩家都可以体验到愉快的互动体验。"现任SEGA的主席和首席执行官小口久雄表示："这个项目将可以扩展SEGA在全球的相关娱乐产业，同时可以大大提高公司在亚洲市场的销售份额，特别是在像中国这样一个正在高速成长的巨大市场。"

由此可以预见有关2008年北京奥运会的改编游戏将会组成一个庞大的产品阵线，而囊括几乎所有的比赛项目：足球、篮球、垒球、拳击、帆船、乒乓球、网球、摔角等等，那么就让我们一起期待他们的到来吧。



软件 Software PSP再添原创RPG《剑舞者》邀您共赴千年之约





▲在表现剧情时人物将用2D半身像来表示，而背景则是全3D的。

也许不少玩家都对PSP上缺乏原创作品颇有微词，不过随着PSP软件阵容的日趋成熟，原创作品也在渐渐增多。近日，SECJ又公布了一款全新的PSP原创RPG作品，名为《剑舞者 千年的约定》。这款由开发过《疯狂出租车》等知名作品的原SEGA的AM3研Hitmaker开发的作品将在明年3月2日登陆PSP平台，售价为4800日元。


▲遇敌方式将不是踩地雷式。

本作的故事发生在一座神秘的小岛上，主人公谢因为了修行而造访了这座小岛，并在梦中见到了一位神秘少女。在他下定决定帮助这位少女时，游戏的故事也将正式展开。

本作中的场景和战斗都将用全3D来表现，并且遇敌方式为可见式，对不喜欢"踩地雷"的玩家来说是个福音。另外，游戏还将采用众多RPG中都采用过的合成系统，可以用不同种类的道具打造出新的物品。

最值得一提的是，本作还将对应PSP的无线LAN功能，支持最多4人同时联机战斗。只要完成这些专门针对联机游戏的战斗任务，玩家就有可能得到更为强力的道具，大大提升自己的实力。


▲全3D化的战斗画面比较精致。



▲合成系统将会是本作的一个重头。

事件 Event

日本任天堂开放新NDS游戏试玩点

一直以来，任天堂公司都会为他们的NDS用户在特定的试玩点提供NDS游戏试玩版的下载服务，如今任天堂决定要将这项业务扩展到那些没有NDS的游戏玩家中去。

任天堂公司为此在日本各地设立了一些新的游戏试玩点，这项活动的主题叫作："触摸！尝试！NDS(Touch！Try！DS)"。在这些游戏试玩点里无论你是否拥有NDS，都可以随意试玩NDS，一共有30款游戏供你选择。而之前的游戏试玩点只是邀请NDS的用户让他们下载游戏的试玩版，并没有NDS可以直接试玩。



目前这些试玩点里提供的游戏包括了最新的《马里奥赛车DS》等一系列的大作，并且还会不断增加即将发售的游戏的试玩。

《携带互动剧场 BLOOD 最后的吸血鬼》

和系列前四作一样，将于明年1月26日推出的"《互动剧场》(台湾中文版译作：《演活戏剧》)系列"在PSP上的第五款作品《BLOOD 最后的吸血鬼》将会推出完全中文版。届时，国内玩家将能通过熟悉的文字完全享受到游戏的乐趣所在。





任天堂修正2005年度掌机销售台数

根据路透社消息，任天堂方面近日将2005年度NDS的全世界贩售台数从原预想的1240万台调整到了1200万台，NDS专用软件则从原先预想的3500万套调整为了4000万套。另外，由于GBA家族依然有很大的市场价值，任天堂将2005年度GBA的销售台数从原预想的1020万台上调到了1100万台，相关软件则从5050万套上调到了5500万套。

《欢迎来到动物之森》创佳绩

根据日本著名统计媒体Media Create统计，于11月23日发售的《欢迎来到动物之森》首周销量为32万5466套，创造了日本NDS游戏首周销量的新高，游戏的发售大幅度带动了主机销量，当周NDS的主机销量达到了13万2012台，更有其他统计媒体表示当周NDS主机销量甚至达到了16万台。



《怪兽王国 晶石召唤师》

由《真・女神转生》之父冈田耕史的GAIA负责开发，SCEJ负责发行的PSP原创RPG《怪兽王国 晶石召唤师》目前开发状况良好，游戏将在明年2月23日发售，初回购入特典为游戏相关的特别小册子一本。



《大航海时代IV 新航路》

Koei的经典SLG名作《大航海时代Ⅳ 新航路》的PSP版与NDS版将在明年3月2日同时发售，届时大家将随时随地地享受到激动人心的海上探索生活。



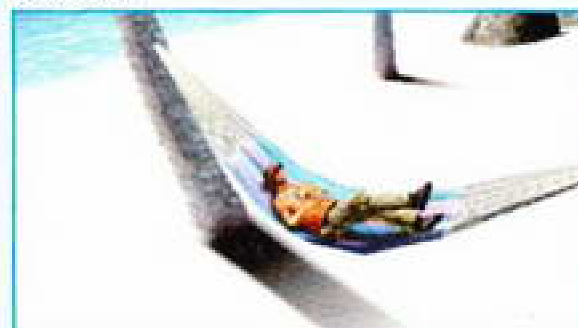
《中原之霸者 三国将星录》

来自Namco的PSP专用SLG作品《中原之霸者 三国将星录》将在明年2月9日与广大玩家见面，售价为4800日元。



《随身小岛 掌中胜地》

由Namco开发的PSP掌上休闲作品《随身胜地》近日确定了正式名称，游戏的正式名称为《随身小岛 掌中胜地》，发售日依然未定。



《马里奥赛车DS》

美国任天堂表示，于11月14日发售的美版《马里奥赛车DS》的首周销量为11.2万套，其中有5.2万名玩家连接上了任天堂的Wi-Fi服务器，网络服务开展得非常顺畅。



《女神侧身像》

一则来自国外媒体的传闻，最近有媒体表示，TriAce的著名RPG《女神侧身像》将于明年移植PSP，不过这个传闻并未得到有关方面证实。

《街头霸王ZERO3 ↑↑》预约特典

将于明年1月19日发售的PSP版《街头霸王ZERO3 ↑↑》的预约特典将会是一个套在PSP十字键上的装置，据称使用这个装置后在进行格斗游戏时PSP的手感将会得到很大提升。



最新日本掌机游戏周间销量榜

✱累计时间2005年11月14日～2005年11月20日✱

《口袋妖怪不可思议的迷宫》的两个版本在游戏内容方面相差无几，在销量上也是不分伯仲，毫无悬念地分别获得了这次销量榜的第一和第二位。PSP的《Talkman》虽然在发售前引起了不少人的关注，但由于软件本身没有人们所想的那么理想化，再加上PSP本体的颓势，没有能够一鸣惊人。年末将至，下次的榜单一定会有不少强劲的新面孔登场吧。



NDS

第1位 口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队

虽然相对GBA版没有的画面音乐的强化，但使用双屏显示后的信息量却更多更方便了。

周间销量 13万4776套
累计销量 13万4776套

◆Pokemon ◆2005年11月17日发售 ◆4800日元



GBA

第2位 口袋妖怪不可思议的迷宫 红之救助队

本作的收集要素继承了“《口袋妖怪》系列”一贯的传统，耐玩度极高。

周间销量 12万1194套
累计销量 12万1194套

◆Pokemon ◆2005年11月17日发售 ◆4800日元



NDS

第3位 众乐乐大全

本作中收录的都是大家日常生活中熟悉的小游戏，很容易上手。

周间销量 2万7956套
累计销量 12万9935套

◆Nintendo ◆2005年11月13日 ◆3800日元



NDS

第4位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

《成人脑力锻炼DS》的续作即将在本月月底发售。

周间销量 2万 93套
累计销量 76万3571套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年5月19日发售 ◆2800日元



NDS

第5位 宠物蛋的小店

快到“宠物蛋”的世界中与同伴们经营小店吧！

周间销量 1万5681套
累计销量 36万3592套

◆Bandai ◆SLG ◆2005年9月15日 ◆4800日元

名次	机种	游戏名称 / 信息	周间销量	累计销量
第6位	PSP	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版 ◆SEGA ◆ETC ◆2005年10月20日 ◆2800日元	1万4763套	12万5966套
第7位	PSP	Talkman ◆SCEJ ◆ETC ◆2005年11月17日发售 ◆5800日元	1万4276套	1万4276套
第8位	NDS	轻松头脑教室 ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年6月30日发售 ◆2800日元	1万3468套	65万7420套
第9位	NDS	任天狗(柴犬&腊肠狗&吉娃娃) ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元	9207套	77万1715套
第10位	GBA	口袋妖怪方块 ◆Pokemon ◆PUZ ◆2005年10月20日发售 ◆3800日元	8971套	11万7224套

文 小志 / 编 马修

汉化讯息台

用起伏不定来形容当前的汉化形势实在是恰当，还没从上一个汉化热潮的激动中平和下来，就发现形势已经是一片低迷了，还未来得及为这个低迷而伤感，就又迎来了意想不到的惊喜——本次可有大惊喜哦，大家注意了。

《人型电脑天使心》7日目汉化版



11月24日，PGCG汉化组的九遮一村发布了GBA汉化游戏《人型电脑天使心》7日目汉化补丁，发布时他谦虚地说这个游戏压在箱底实在是太久了，而且考虑到漫游的汉化版本也暂时没有动静，于是就先拿出来吹吹风！

游戏共有14日目，九遮一村对照着游戏翻译了将近7日目，不过因为日文太难而发觉力不从心了。现在他希望找些翻译来完成汉化，有意着请加QQ群：10889806，同时他也“大无畏”地提到如果目前的游戏中有翻译不当的地方请尽量874他！该汉化版汉化人员为九遮一村和巫女桔梗。

《马里奥与路易基RPG》简体中文汉化版



11月的最后一天，漫游汉化组终于放出了众多玩家期待已久的GBA游戏《马里奥与路易基RPG》(编注：本刊译作《马里奥和路易RPG》)的简体中文汉化版。虽然该汉化版游戏经过了多次延期，不过当游戏真正呈现到我们面前的时候，想必所有人都是激动不已的吧！

汉化组介绍说目前还并非完美版本，但是游戏中各种翻译十分富有中国特色，很多方言和典型的中国式幽默比比皆是，相信大家拿到游戏后都会深有体会。游戏中的人物姓名翻译也是经过仔细斟酌才使用，基本上都是认知度很高的中文翻译。当然，投入游戏享受之余也不要忘了为游戏寻找各种漏洞和不足，游戏中出现的一切问题都可以到漫游的网站和论坛发表看法和意见。地址是：http://www.MANYOTEAM.com，为了游戏的完美汉化和对汉化者辛苦工作的感激，请大家多多支持他们吧。

《换装迷宫3》D商汉化版



12月1日，TGBUS论坛的一飞代替会员“游戏炒饭”发布了最新DUMP的GBA游戏《换装迷宫3》D商汉化版，经他们初步测试此游戏应该是全剧情繁体字汉化，不过经过进一步测试后发现在战斗画面出现时候拖慢比较严重，而且这个拖慢甚至在剧情对话的时候也会偶尔出现，应该说游戏效果还是不佳。不过据完稿前得到的消息，PGCG汉化组的九遮一村已经导出了该汉化版的全部文本，如果大家觉得自己语文水平不错，可以前往http://bbs.tgbus.com/viewthread.php?tid=153922下载文本压缩包帮忙进行润色。

汉化补丁更新短消息

■11月21日，罗伊·SD再度更新了《超级机器人大战J》的V2.0 汉化补丁，目前的V2.0版除了剧情和战斗对话还没汉化外，其他差不多都汉化了，虽然更新不算大，不过随着研究的深入，他相信水滴定能石穿。文本已在汉化中，希望喜欢此作品又懂得日语的朋友能帮忙参与汉化，为了早日完成汉化，他特别公布了自己的QQ：594240123，BUG汇报论坛：http://mobile.bnxc.com。

■11月22日，SJF放出了《多卡邦怪物猎人》汉化版试玩版4，本版又汉化了系统说明、武器材料、盾牌材料，不过原本还要导入的第一个任务的脚本，因为发现字库爆掉了，所以暂时无法进行了，不过作者在自己的网页中公布了任务一的全部中文剧情。相信有SJF这样一丝不苟的信念，完美版的完成也只是时间问题吧。

笔者在这里希望各位玩家能够坚持不懈地支持以上两个汉化工程，相信在与大家的共同努力和支持下，游戏的完美版会早日出炉。

文 太阳黑子工作室 Darkbaby 编 LIKY

克隆的美学

11月初，Sega-Sammy正式向Taito发出律师信，声称该社搭载卡片系统的街机游戏《恐龙王国》涉嫌抄袭Sega的超人气大作《甲虫王者》，要求Taito方立即终止利益侵害行为。虽然这场风波源于街机领域，但是两款相关游戏已经或即将在携带主机平台推出移植作品，其未来动向颇值得密切关注。

相对于欧美等海外市场而言，日本国内游戏产业市场规模过于狭小，因此造成了企业间竞争格外激烈，跟风模仿当红游戏创意成了许多厂商规避经营风险的主要手段之一，《甲虫王者》风波不过是利益冲突的一次露骨演出而已。历史就仿佛一场荒诞滑稽的人间活剧。在30多年前，Taito的街机游戏《太空侵略者》奠定了日本游戏产业的基础，许多趋利者纷纷加入淘金洪流，一些以赤裸裸打着“太空XX”旗号的改头换面游戏接踵登场，在那些追随者中我们可以看到Namco、Sega乃至任天堂等许多如今耀眼夺目的游戏大厂名字。曾经有人说日本游戏业的历史就是一部创意抄袭的历史，此言或有过甚之处，却也未必毫无道理。世事沧桑变迁，昔日的受害者如今却被指控成了侵害者，笔者不禁为造化弄人的这一幕莞尔感叹。在以往日本游戏厂商绝大多数都保持着心照不宣的“矜持”，除了1992年Capcom控告Dataeast的《街霸》被抄袭案和2001年任天堂诉Enterbrain的《火焰之纹章》被侵权案这两宗著名案例外，几乎罕有对簿公堂的事例发生，若非此番Taito的作为影响到了Sega的长期经营战略，恐怕也未必会如此灰头土脸。Sega的《甲虫王者》由于搭载了最新型的卡片对战系统而取得了巨大的商业成功，截止2005年10月末的统计，Sega已经累计出荷了“《甲虫王者》系列”街机基板1万3千块，卡片销售突破亿枚大关，其GBA移植版销量也突破了55万份，该游戏的流行甚至还推动了日本昆虫养殖业的全面复苏，很多业界人士将之誉为继《口袋妖怪》之后的新商业神话。Sega-Sammy也颇有意将《甲虫王者》精心打造成类似《口袋妖怪》那样的万年摇钱树，近期筹划了放映动画片和进军家用游戏平台等一系列推广计划，向Taito发难一来打击竞争对手，二来又可借此大造声势，实乃一石二鸟之妙策。《恐龙王国》原系韩国厂商摹仿《甲虫王者》的创意开发，Taito引进日本国内后借《甲虫王者》的流行大势也获利颇丰，至今已经出货基板数千块，现如今苦主逼上门来，恐怕未来将是个难了之局。



▲GBA版《甲虫王者》在日本获得不俗的销量成绩。

和索尼PSP完全克隆任天堂携带主机经营策略相比，Taito等厂商的作为只能算是小巫见大巫。不可否认，PSP是一台硬件性能非常优秀的携带游戏主机，但是久多良木健及其部下对携带游戏的未来发展趋势显然缺乏足够的了解，一味模仿过去GB系列的发展轨迹，试图依靠大量移植和模仿游戏来解决软件不足和开发成本高昂等一系列问题，其陈腐的思想导致PSP主机完全丧失其工业设计革命性的宝贵价值。宫本茂大师今年接受著名IT资讯媒体Engadget采访时曾一针见血的发表了对任天堂主要竞争对手们的看法：“我认为索尼和微软在走任天堂的老路。他们先针对现在市场流行的游戏种类做调查，然后将过去已经发行过的类似畅销游戏，用新科技的魔法加持后，以旧瓶新酒之姿推出上市，我认为这两家公司在这方面的功力都很强。任天堂和这两家公司最

大的不同在于任天堂本质上是个经营娱乐事业的公司，这些年来，任天堂一直致力于开发高娱乐性的点子，然后将这些想法转化创造成为娱乐性产品……”近几年来，索尼在电子游戏领域越来越像一个步履蹒跚的瘸脚巨人，其硬件产品的市场份额与日俱增，但软件产品在整个业界的影响力与任天堂渐行渐远，即便是新晋的微软也大有后来居上之势。目前，自社软件开发实力不足已经成为了制约索尼与任天堂争夺携带游戏产业主导权的最大软肋，能否开发出充分体现硬件特性的创新作品以成功引导第三方，将是决定PSP未来的成败关键。

目睹SCE一年来的PSP行销策略，简直可以用“令人发指”来形容。久多良木健等高层在PSP发表之初曾经信誓旦旦地宣称不欢迎第三方厂商推出纯粹移植游戏，然而主机发售之后，该社原封不动地接连发售了《波波罗古罗伊斯物语》等多款昔日PS时代的旧作，原创游戏屈指可数，于是乎参入的第三方厂商也群起仿效，PSP平台几乎完全沦为了冷饭地狱，部分不良厂商还想出了增加边框和拉伸画面等手段糊弄消费者。进入今年下半年，PSP的销售在日本本土陷入明显劣势，SCE经营层更是应对乏策。曾经有财经杂志记者在采访SCE的广报宣传部门的负责人佐伯雅司时询问该社如何应对任天堂发表的《口袋妖怪》和《动物森林》等超大作，佐伯氏从容回答称“虽然没有《口袋妖怪》，但PSP一定会提供同样的满足！”包括笔者在内的很多人在解读佐伯的自信发言时都期待SCE能潜心开发出震撼的原创力作，但是随后的一系列新作发表令大家彻底了解了SCE的真面目。7月25日的“PlayStation Meeting 2005”，SCE一举发表了《福福之岛》和《怪物王国》两款新作，随着各大媒体对两款作品的具体细节深入揭载，人们惊讶发现两作的创意完全抄袭了任天堂的《动物森林》和《口袋妖怪》，甚至某些游戏BBS故意把《福福之岛》调侃为《福福之森》，佐伯先生所谓“同样的满足”原来有此深意，实在令一干人士为之气结无语。《福福之岛》并没有为PSP带来福气，虽然SCE投入了上亿日元的广告费卖力宣传，这款游戏的首周销量仅4千4百份，和数周后发售的《动物之森》首周36万份相比人气度形同天地之差。《福福之岛》还使得担任本作监制和策划的森川幸人先生名誉大受损害，筑波大学艺术系教授森川氏是日本著名的现代艺术怪杰，曾发表畅销小说《泰



▲《福福之岛》的游戏模式的确与《动物之森》颇有相似之处。

罗梅尔的帽子》，PS时代还策划制作了《加油森川君2号》等多款口碑不俗的力作。《福福之岛》推出后，许多玩家前往森川幸人的个人主页发表谴责之词，森川一度不得不暂时关闭了BLOG。

PSP之父久多良木健近日接受了《日本经济新闻》的专访，当记者谈到Sega发行的PSP版《东北大学川岛隆太教授的成人脑力锻炼器》销量不俗时，他不无酸溜溜地答道：“对于那些图像水准平庸的作品，即使取得了很好的销售成绩，我也并不会因此感到高兴，个人期望今后所有的PSP游戏都拥有精美的图像和音乐……”从久多良木健的言论足以看出索尼的经营层对于携带游戏的理解存在错位，他们错误地认为只要开发出比《口袋妖怪》等原作图像更精美的克隆作品就能够顺利继承过去GameBoy开拓出的携带游戏产业的市场份额。岩田聪领导的任天堂经营层则反其道而行之，追求异质的NDS主机接连发售了诸如《任天狗》和《东北大学川岛隆太教授的成人脑力锻炼器DS》等多部打破业界常识的畅销新作，顺利挖掘了大量新规消费者。对于《动物之森》等过去的名作，任天堂也不遗余力地通过增加无线WI-FI功能等进行再创造，不但赋予了核心消费层崭新的娱乐体验，同时也兼顾到新规玩家投入感。

近几年来，日本游戏厂商的开发力已经逐渐落后于欧美同行，除了市场消费力萎缩所造成的影响外，相互借鉴模仿的安易经营作风也极大损害了创作活力和人材育成，而诸如煽情、暴力、自由度和操作手感之类早已被潜心追赶的欧美乃至韩国的同行们模仿得更上层楼，日本游戏业界在全球市场的地位正江河日下。或许，NDS和未来的Revolution将是对于以任天堂为代表的日系游戏开发厂商所提供的一份严峻的挑战状，只有不断寻求创新和突破才是重塑辉煌之道。

掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

这次"黄金眼"中点评的8款游戏都可以说是大有来头的作品，除了《龙珠Z 舞空烈战》评价稍逊外，其余作品都是各个平台上的优秀之作，所以大家看到这次"黄金眼"中偏高的得分时可不要吓一跳哦。(笑)年末将至，大家赶紧节衣缩食把这些游戏都抱回家吧！



栏目主持：雷伊

怪物猎人 携带版

モンスターハンター ポータブル



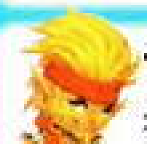
PSP

画面
音效
系统



胧月：Capcom著名系列的PSP版！本作对比PS2的《G》版再次追加了高级武器，任务也丰富了许多。这款足以被称为PSP最强ACT的游戏，其多彩的任务、丰富的武器、漂亮的防具都让玩家投入度大增，各式各样怪物的设定也在最大程度上满足了我们的好奇心和探索欲。此外，游戏还支持小范围内的联机对战，和朋友合作的乐趣更是满点。





雷伊：年末PSP上最值得一玩的作品之一。在画面上保持了相当高的水准，细节的刻画尤为精细。在游戏性上做得尤其出色，与巨大的史前怪物战斗的感觉十分具有魄力，众多的任务和丰富的武器道具都让玩家应接不暇。在PS2版《G》的基础上新增的农场等设定十分体贴。另外，如果能找到好友一同完成任务，那乐趣还能得到成倍提升！





软饼干：Capcom的诚意之作！完美移植自PS2版《怪物猎人G》并加入了众多新要素的本作表现得相当出色。原始猎杀的爽快感以及景色的华丽度是同类作品中无法比拟的。由于PSP拥有无线通信功能，玩家可以轻松与附近的朋友一起完成任务，也可以通过无线网卡的信号直接下载特殊的任务，可以说是PSP玩家们不可错过的一款佳作。



UMD■Capcom■ACT■2005年12月1日■1～4人■无对应周边■544KB

激·战国无双

激·战国无双



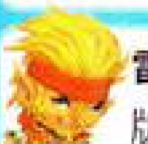
PSP

画面
音效
系统



马修：真正16：9的本作玩起来确实给人以很宽阔的感觉，人物比例也因此明显大于前作，相应地就是战斗起来更加有魄力了，发动无双乱舞时感觉尤其明显。大幅改良的地图系统使本作玩起来很紧凑，术符的应用更增加了游戏的战略性。副将系统、武器收集系统及武将等级的保留无疑使本作更具大作风范。不得不说的是本作的音乐，表现得实在是太棒了！





雷伊：虽然和前几作掌机版的《无双》一样采用了走格子的进军方式，不过流畅程度上得到了很好的提高，给人以一种畅快淋漓的感觉，不愧宣传中所用的"激·爽快"广告词。副将和武器的收集、全新术符系统的加入、第一款真正意义上的16：9《无双》都让这款作品成为广大《无双》FAN的必收之作。一句话，这才是掌机上"《无双》系列"的真正形态！





海文：游戏的推进方式和PSP版本的《真·三国无双》一样也是采取了走格子的形式，对玩惯了PS2版本的玩家来说需要一定的时间来适应。至于短兵相接的战斗部分则和PS2版本基本相同，人物的出招依然保留了PS2版本的力度和气势。不过游戏画面给人的整体感觉有些略显灰暗，并且在画面快速转换时，敌方杂兵在画面上留下的残像比较明显。



UMD■Koei■ACT■2005年12月8日■1～4人■无对应周边■720KB

马里奥和路易RPG2
Mario & Luigi: Partners in Time



画面
音效
系统

铭风：《马里奥和路易》的战斗感觉被良好地继承了下来，由于战斗角色变成了四人，同时增加了众多连携道具，让战斗更加丰富多彩。游戏虽然没有利用到触摸屏，但很好地体现了双屏的价值。平常在上屏显示的地图让大家在迷宫中的冒险更具有方向性。而两对兄弟分开行动时还会分别在上下个屏幕显示他们的冒险情况，十分体贴。

推荐

LIKY：看起来游戏的画面与GBA版相比实在没有什么进步，不过游戏的系统还是进化了不少，新加入的龟壳等道具让原本就非常精彩的战斗变得更加有趣和激烈，最具魅力的手动战斗系统也更具操作性。游戏的恶搞要素仍然丰富异常，令人捧腹的场面层出不穷，两个小家伙动不动就大哭的场面令人忍俊不禁。流程虽然比前作稍长，但还是让人感觉意犹未尽。

推荐

雷伊：前作可以说是GBA上最为优秀的原创RPG，此次移师NDS后其魅力依然不减。本作虽然在画面表现上比起前作并没太大进化，但清新的风格还是给人非常抢眼的感觉。在NDS的双屏机能的运用上，本作表现得十分出色。在难度方面做得也比较适中，优秀的战斗系统让人乐此不疲。可以说是目前NDS为数不多的RPG中制作得最为出色的一款作品。

推荐

卡片■Nintendo■A · RPG■2005年11月28日■1人■无对应周边■自带记忆功能

欢迎来到动物之森
おいでよ 动物の森



画面
音效
系统

雷伊：在主要游戏进行方式上和前几作没有太大差别。个人认为这种崇尚生活化的游戏方式更加适合于掌机，再加上NDS便捷的操作性，所以给人的感觉十分平易近人。由于机能限制，在画面上比起NGC版来要差不少，但众多新增加的设施和居民们足以弥补画面上的缺陷。虽然和朋友们联机乐趣会提升不少，但一个人每天拿出来玩一下感觉也很不错。

推荐

胧月：对比前作的登陆平台，能在NDS上利用触控笔方便地玩到这款童趣十足的游戏真的很开心。玩家需要和各个可爱的小动物相处，通过钓鱼、培养植物等一些看似平常的娱乐活动快乐地度过游戏里的每一天。通过联机功能在森林中和朋友一起生活更让游戏乐趣倍增。可能是游戏面向低龄层的缘故，游戏中充斥着繁多的日文假名，对玩家日语水平有一定程度的要求。

LIKY：游戏的风格保留了系列一贯的特色，可爱的角色和休闲的气氛令玩家倍感温馨，同系列以往作品一样，这是一款需要报着平和的心态慢慢去体会的游戏。借助NDS的Wi-Fi功能，本作的交流性又获得了突破性的提高，与世界各地的朋友联机，互相访问对方的村子，游戏乐趣无穷。不过由于需要较高日语能力，国内玩家可能上手有难度。

推荐

卡片■Nintendo■AVG■2005年11月23日■1~4人■对应Wi-Fi连接器■自带记忆功能

史莱姆总动员2 大战车与尾巴团
スライムもりもりドラゴンクエスト2 大战车としっぽ団



画面
音效
系统

雷伊：在画面表现方面和前作几乎无异，对于NDS的触摸功能也几乎没有用到，不过游戏的乐趣还是有所保证的。和前作一样轻松可爱的风格和丰富的收集要素都让人非常着迷。虽然总体流程不长，但想要做到全收集还是很花时间的。本作中新增加的勇车战初次接触感觉颇有魄力，不过玩多了之后会发觉实在是千篇一律，给人的感觉有些枯燥。

推荐

铭风：游戏的画面和音乐大部分沿袭前作，不过敌人和物品的种类大幅度增加，同时100个史莱姆同伴的形象也变丰富了。游戏最大的变更就是增加了勇车战，各种物品可被当作炮弹发射出去，而魔物和救出的史莱姆同伴可在战斗中给予各种各样的帮助。可说是很好地将游戏中的物品和人物都联系在了一起，让收集成为了游戏的最大乐趣。

推荐

马修：人气小怪物史莱姆在NDS上与尾巴团展开了第二次大战！史莱姆傻傻可爱的外形和轻松有趣的游戏风格无疑是游戏最吸引人处所在。敌人以及的音乐、画面也都非常可爱。战斗更是热闹非凡，勇车战中虽然忙碌紧张，但也一样不乏趣味。只是时间久了、战斗多了难免会有单调感。不过瑕不掩瑜，游戏的优秀是毋庸置疑的。

推荐

卡片■Square Enix■A · RPG■2005年12月1日■1~4人■无对应周边■自带记忆功能

龙珠Z 舞空烈战

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2



画面 音效 系统

海文：作为一款以龙珠为题材的游戏，本作在音乐画面等方面的表现可以说是不过不失。游戏的模式比较丰富，其中富有挑战性的极限模式以及多分支的故事模式尤其有趣。为数众多的隐藏要素及隐藏人物大大增强了游戏的重复可玩性，也让喜爱收集的玩家们有了发挥的空间。不过本作也和其他《龙珠》题材的格斗游戏一样有着相同的缺陷：缺乏一个格斗游戏所应有的严谨性。

胧月：原作动漫的人气加上本身不俗的制作，是本作最吸引人的地方。游戏的操作比较容易上手，尽管是一款乱斗类型对战，可实际游戏时对玩家的技术和战略都有较高的要求。游戏战斗爽快，满足一定条件还可以发出威力强大的必杀技与合体技，打中对方的一瞬间非常有成就感。某些操作略感繁琐是本作让人诟病之处，总体来说是继承了前作的优秀作品。

马修：感觉NDS几乎把机能摒弃了，单单看画面音乐，说其是GBA游戏亦不为过。不过NDS好像很适合玩这种对操作要求不是很高的"乱斗型"格斗游戏，连威力巨大的合体必杀都可以通过点击下屏轻易使出，但就是画面效果不大华丽。丰富的隐藏要素和众多的隐藏人物也是本作的吸引人之处，满足了玩家收集欲望的同时，也大大延长了游戏的时间。



卡片■Activision/Bandai■FTG■2005年11月20日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

索尼克 冲刺

ソニック ラッシュ



画面 音效 系统

胧月：自由驰骋在两个屏幕之间的索尼克没有让人失望。本作将2D的速度感和3D的层次感优秀地结合到一起。索尼克通过RUSH槽可以实现"冲刺"奔跑，在滞空的过程中更会做出各种华丽的动作以积蓄RUSH槽，这样的系统让游戏的技术性和华丽度都大为强化。关卡方面依然保留系列一贯的精雕细琢，一口气连贯地快速过关完全是一种享受。



LIKY：本作仍然延续了GBA版横版过关形式，画面并没有太大进化，不过借助NDS的双屏显示，游戏的空间感大幅提高，索尼克在双屏中上下翻飞奔跑的情景给人耳目一新的感觉。新加入的RUSH系统让游戏的爽快感大幅提高，不断加速冲刺再冲刺，很好地诠释了系列的魅力所在。不过缺乏技巧性仍然是一贯软肋，大多数情况只要猛冲便可过关了。

软饼干：NDS上的全新之作，利用NDS的双屏功能，此次索尼克可以在更加宽广的场景内奔跑，速度感自然一流，多变的场景和机关设置让你在奔跑的同时又充满了变化。并且双屏的游戏方式并没有想象的那么难以适应，多玩一会就可以得心应手了。此外游戏的音乐非常不错，值得反复去聆听。不过差别不大的可游戏角色和一些不合理的跳跃点、敌人的设置，是游戏的不足之处。

卡片■SEGA■ACT■2005年11月23日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

洛克人EXE6 电脑兽法路萨/古雷伽

ロックマンエグゼ6 電脳獣ファルザー/グレイガ



画面 音效 系统

铭风：游戏以主角光热斗的转校为开端，引出了全新的人物和故事，冒险的舞台变成了网络示范都市才叶市。相比前几作，本作在系统上的变更可说是很有诚意，交互融合、兽化等等全新的变身形式让战斗时的选择性和变化性更大。游戏分为两个版本，虽然主线流程相同，但支线任务和获得交互能力的领航员的形态都完全不同，有条件的玩家不要错过。



LIKY：本系列进化到今天，系统已经相当完善了，在继承了以往作品成功系统的基础上，本作又加入了兽化变身系统，兽化后的洛克人无论是造型还是演出度都非常酷，给人印象深刻。战斗的节奏依然紧凑，而且极富战略性，这是系列一贯的优点。本作又增加了新的领航员，对于系列老玩家来说这是极具吸引力的。总的来说，本作是GBA玩家不可错过的佳作。



海文："《洛克人EXE》系列"的第六作，和以前的几部作品一样也是采取分成两个版本发售。两个版本的流程大同小异，大家可根据自己喜欢的电脑兽来选择其一。新加入的交互融合也为游戏带来了新的玩法与变化性，融合后洛克人外形上的改变也使得玩家的投入感倍增。厂商在本作中也对游戏的平衡性做了一定的调整。"《洛克人EXE》系列"的玩家不容错过。

卡带(64M)■Nintendo■A・RPG■2005年11月23日■1人■无对应周边■自带记忆功能

文 海文



PSP 街头霸王ZERO3 ↑↑

◆Capcom◆FTG◆预定2006年1月19日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

STREET FIGHTER ZERO3 ↑↑

《街头霸王ZERO3》（以下简称《街霸ZERO3》）作为"《街霸ZERO》系列"的最后一部作品，在国内外都有着很高的人气。继GBA之后，PSP上也将推出一款强化过的《街霸ZERO3 ↑↑》，游戏中的登场人数达到了"《街霸》系列"历史上最高的37人，来自《CAPCOM FIGHTING Jam》中的女性角色英格莉德也会在本作中登场。格斗迷们可千万不要错过。

丰富多彩的游戏模式

《街霸ZERO3 ↑↑》中除了街机模式、生存模式等常规模式之外，还加入了让玩家一人同时挑战两名CPU角色的"Reverse Dramatic Battle"模式、与100位CPU角色进行车轮大战的"VS 100组手"模式以及选择两名角色与一名CPU角色对战的"Variabl Battle"模式。此外，在家用机版中获得好评的"世界之旅"模式以及人物编辑等模式也会完全保留。



"Reverse Dramatic Battle"模式



"VS 100组手"模式



"Variabl Battle"模式

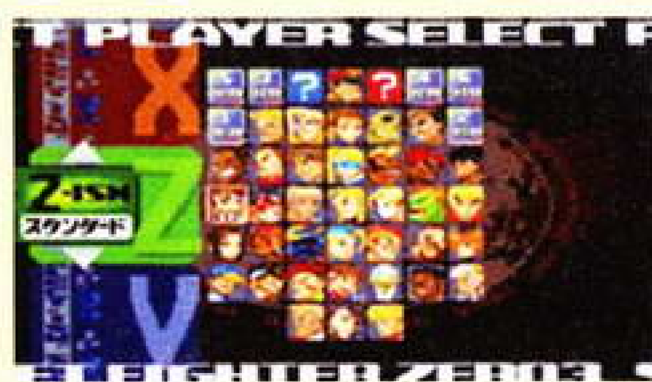
作为掌机上的对战游戏，无线通信机能当然是必须要用到的机能之一，本作中就为玩家准备了正统的一对一对战模式以及最多3对3的组队战模式。玩家们可以自由选择自己喜欢的方式与朋友展开对战。





独具特色的"ISM系统"

玩家在选定自己的人物后，还要对自己的格斗风格作出选择，这就是《街霸ZERO3》中最独特的"ISM系统"。游戏中共有3个ISM可供玩家选择，就算是同样的角色，选择了不同ISM后，战斗的风格也会截然不同。



X-ISM 最为简洁的ISM，在这个ISM下所选角色的攻击力会有所加强，可以使用一种固定的SUPER COMBO（即超必杀技），基本操作和《街霸2》比较相似，推荐给对《街霸2》比较熟悉的玩家。

Z-ISM 最为平衡的ISM，在这个ISM下所选角色可以使用所有的SUPER COMBO，三段式的气槽也是"《街霸ZERO》系列"前几作的特色之一，此外空中防御和受身、反击技也是这个ISM中的实用技巧。

V-ISM 最个性化的ISM，在这个ISM下玩家可以自由地组合出自己的SUPER COMBO，自己创造出来的SUPER COMBO有时能打出惊人的高伤害，但是这也需要长久地练习。

僕の私の塊魂

文 铭风



▲本作中，在考验中失败的话，王子将被父亲吊起来当拳击的靶子……



▲收集而成的巨大的"块"，将由王来变成一个个岛屿。

PSP
我们的块魂
◆Namco◆ACT◆2005年12月22日◆日版
◆人数未定◆记忆 要求未定◆4800日元
◆对应无线通信◆推荐玩家年龄：全年龄
仆の私の块魂

Namco的另类动作游戏《块魂》的PSP版又有新情报公布了。和前几作一样，本作中我们的王子将推动"块"来粘上各种东西，达到指定大小，克服一个个考验。最后由王来将这些满足条件的"块"变成一个个岛屿。游戏的系统和风格依旧沿袭了系列一贯的传统，而游戏那富有幻想风味的音乐的制造者之一松崎先生将继续为游戏谱曲。玩家即将在PSP上玩到原汁原味的块魂了。

利用无线通信来多人对战

游戏利用PSP的无线通信机能，能够进行最多四人的对战。对战的形式十分简单，四位玩家在沙地上，粘各种物品来获得的点数。比赛前可设定各种规则，在设定的限定的时间里，获得最高点数的人就是胜利者。当然不是闷头收集物品就可以了，当撞击别人的"块"时，还可将别人收集的东西夺过来，很富有竞争性哦。



▲开始比赛了，努力收集各种物品吧。

▼对战的记录会储存在游戏中，可随时查看。



◀通过↑和△键交互按可发动冲刺，撞击别人可获得物品。

▲通信开始后要先等待同伴们的到来。



克服一个个考验，发展火山岛

在之前的报道中大家已经知道，在天灾中失去了家园的动物们请求王子来将它们居住的岛屿复原。而这些岛屿的恢复就是王子所要面临的一个个课题。除了王子所恢复的一个个岛屿外，在离王子大本营不远处还有个火山岛。上面有着各种各样的迷你课题等着你去挑战，当你任务完成得出色的话，岛上也会产生各种奇妙的变化，是游戏的另一个亮点。





▲火山岛，会随着游戏的进行发生变化。

◀迷你课题之一，在5分钟内尽量粘上多点的糖果。

增加了8种新角色

在系列的每一作中，除了王子外还有众多块魂星人登场。在系列的第二作中，玩家可随意更换所使用的角色。本作中保留了这一传统，同时也增加了许多新人物。虽然能力上并没有差异，但能控制更多样子奇怪的人物一定很让人欣喜啊。







已经确定至少有三名新角色加入。

同时装备四件饰品

关卡中隐藏着各种饰品已经成为了游戏的特色之一，玩家可用这些饰品来装扮所使用的角色。本作中饰品的数量当然也增加了许多，而更值得庆贺的是，可同时装备的饰品数变为了四个，可在头，脸和身体等部位各装备一个。大家可随意来打扮自己的角色。



▶ 可随意装扮自己所用的角色，装备的效果会在画面右下方显现出来。





▶ 相机这个饰品依然存在，拍摄的照片可在"王室相册"里查看。



ナムコミュージアム VOL.2



今年2月份发售的PSP版《南梦宫博物馆》以经典作品大杂烩的形式受到了不少玩家好评，现在，其续作也将于明年2月再次登陆PSP平台了。看到又有机会一次性在PSP上体验多款南梦宫早期街机作品，你是不是已经感到激动不已了呢？

文 雷伊

名作永流传，乐趣随身带！

PSP
南梦宫博物馆 Vol.2
◆Namco◆ETC◆预定2006年2月23日◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆3800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
ナムコミュージアム Vol.2

PSP版的《南梦宫博物馆》第一作收录了7款南梦宫早期的街机作品，其中又有4款作品进行了重新制作，也就是说，在前作中大家可以一次性玩到11款经典游戏。在这次的续作中，南梦宫变得“变本加厉”，将会一下子收录11款原汁原味的早期街机作品和两款作品的重制版，一次性带给你13款精彩之作！本作的惊喜之处还远远不止这些，它还将收录前作中的7款街机移植作品的第一关。利用PSP的游戏分享功能，大家还可以把这7款作品和本作中收录的《国王与气球》、《伯斯科尼亚》以及《铁板阵》等一共10款作品的体验版发送给朋友，让朋友们也能体会到“《南梦宫博物馆》系列”的独特魅力。

重拾经典——完全移植版

国王与气球



登场于1980年。敌军为了绑架国王而派出了许多气球，玩家的任务就是要用大炮将这些气球打下来，一旦国王被敌军绑架就算失败。

伯斯科尼亚



登场于1981年。玩家必须乘坐着战斗机将宇宙空间中的敌军基地全部破坏掉，我方的战斗机不仅可以向8个方向移动，还可以前后同时发射导弹。

猫捉老鼠



登场于1983年。玩家必须操作主角玛比去夺回被偷走的物品，游戏以风趣的游戏角色和轻快的BGM在当时获得了玩家们的一致好评。

铁板阵



发售于1983年的射击游戏，其风潮在当时甚至席卷了整个世界。游戏中玩家必须驾驶拥有多种攻击手段的战斗机“太阳鸟”将塞比乌斯军全部歼灭。

多鲁亚加之塔



发售于1984年，由于加入了RPG要素，所以在当时可以说是一款颠覆了街机传统的作品。为了救回被掠走的凯，主人公吉尔必须突破重围前往塔顶。

Grobda



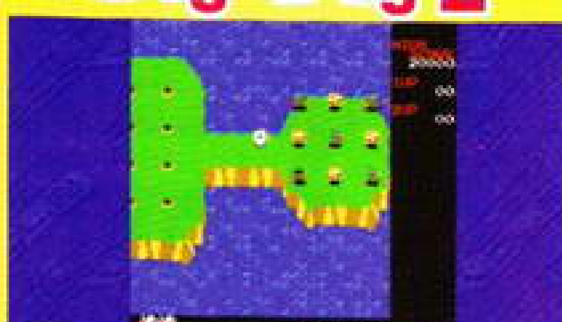
登场于1984年。玩家必须操作自己的座机将配置在版图上的敌人全部歼灭，敌人的攻击可以用防护罩抵挡，当敌人集中在一起时还可以通过诱爆来将它们一举击溃。

屠龙战士



发售于1985年，一款经典的街机横版A·RPG，和《多鲁亚加之塔》一样，就当时来说在故事性上表现得十分到位，丰富的攻击方式也让玩家乐此不疲。

Dig Dug 2



登场于1985年，元祖挖地游戏的第二弹，也是后来大热门的《钻子先生》的前身。游戏中玩家必须用钻子钻穿岛屿来让敌人掉落到海里。

MOTOS



登场于1985年。游戏中的敌我双方都分布在一个圆盘上，玩家必须冲撞敌人让它们掉离圆盘。将圆盘上的所有敌人撞出圆盘就算胜利，自己从盘上掉落3次就算失败。

闪电出击



1986年发售的一款动作射击游戏。游戏的故事背景发生在上世纪60年代的纽约，玩家必须扮演特殊工作部队中的一员去拯救被邪恶组织捕获的女性工作人员。

龙之魂



登场于1987年的一款纵版射击游戏。游戏中玩家必须操作青龙，利用对地和对空的火焰去将怪物军团化为灰烬。在每个关卡的最后都有强力的BOSS等候着玩家挑战。

名作换新颜——完全重制版

MOTOS 重制版



在基本游戏规则上和原版没有什么差别，但是场景都经过了3D化的重新制作，同时还可以通过PSP的无线通信功能，只用一张UMD就实现和朋友们之间的对战。

吃豆人 重制版Plus



南梦宫著名游戏《吃豆人》的重制版，在前作中就已经收录过一次，不过这次的背景是经过再次设计的。另外，前作中收录的这个游戏在联机方面只能和朋友协力来玩，本作还可以进行相互对战。

文 雷伊

聖剣伝説DS CHILDREN of MANA

神奇的玛娜树下即将展开新的传说！

NDS 圣剑传说DS 玛娜之子

◆Square Enix◆A·RPG◆预定2006年2月23日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
圣剑传说DS Children of Mana

Square Enix著名A·RPG"《圣剑传说》系列"的最新作《圣剑传说DS 玛娜之子》的发售日终于确定了！就在明年2月23日！这次我们来看看游戏序盘所发生的剧情以及"环状指令"和"精灵魔法"等系统的介绍。另外，系列中的两位配角莫迪和瓦兹在本作中也会登场，他们在这次的新作中将以什么姿态登场呢？往下看你就知道了！

序章故事介绍

本作的三位主人公弗瑞克、昙布尔和波普居住在矗立着巨大的玛娜之树的伊露迦岛上，每天过着平凡的生活。但是近来岛上的精灵的样子开始变得奇怪起来，难道有什么不祥之兆？



▲主人公们居住在伊露迦岛上的集落中。



◀村中的少女感知到了异变的发生，她向主人公传达了岛上精灵的样子最近有些奇怪的消息。



▶精灵有种不祥的预感，这绝不仅仅是心理作用。

村长的老友来村中拜访

主人公弗瑞克在前去村长莫迪家拜访的时候，一位矮个子旅人突然出现了。原来这位叫瓦兹的旅人本是村长莫迪的老友，他这次突然造访村长家有何要事呢？





◀瓦兹拿出了一块发光的小石头，这时村中突然发生了强烈地震。

◀莫迪对瓦兹的突然出现也感到十分吃惊。

巨大的石碑闪耀出光芒

感到震动的弗瑞克等人冲出了村长家，村中的古老石碑此时发出了耀眼的光芒。听村民说，村子附近的巨塔也发出了同样的光芒，而塔中此时正被困着一位少女，得知此消息的弗瑞克连忙向巨塔赶去。





◀▼从村民处得知少女被困消息的弗瑞克决定前往巨塔救助少女。



▲巨大的石碑发出耀眼的白色光芒，巧的是，村外的巨塔也发出了同样的光芒。



对话内容会根据所选主人公发生变化



之前我们已经为大家介绍过，本作中可以选择弗瑞克、昙布尔和波普三位主人公。这三位主人公在性格上存在着很大的差异，比如弗瑞克比较爽朗、昙布尔知书达理，波普我行我素等等。游戏中有很多事件发生，根据所选主人公的不同，事件中的对话内容也会发生变化，而三位主人公性格上的差异也会在这些对话中得到很好的体现。

◀ 少女拜托玩家捎个口信给村长莫迪，弗瑞克会用什么语气来回答她呢？

【CHECK POINT】

莫迪&瓦兹

玩过"《圣剑传说》系列"的朋友应该还记得系列每款作品都必定会登场的配角莫迪和瓦兹吧。在这次的《圣剑传说DS 玛娜之子》中，这两个家伙依然会出现，不过他们的身份比起以前可是大为不同了哦。

圣剑传说DS



圣剑传说2



▲▶以前跳着猥琐舞蹈的店员莫迪在本作中摇身一变成为了一名村长，而且他以前似乎是某国的皇子。

圣剑传说DS



圣剑传说2



▲以前经营着煅冶屋的瓦兹在本作中成了莫迪的朋友，本作中他还能帮主角们锻造武器吗？



◀一向谨慎的昙布尔原封不动地将口信带给了村长，任务完成的非常棒。



◀口信的内容对小个子的波普来说似乎有些难以理解……

环状指令系统

由《圣剑传说2》开创的“环状指令系统”在本作中将会再次登场，并且在使用过程中还将利用到NDS的触摸功能。“《圣剑传说》系列”的武器历来都十分丰富，不同武器间的切换也非常重要。只要配合了环状指令系统，玩家就可以非常流畅简便地进行武器切换，不会产生繁琐的感觉。





▲打开环状指令的菜单后，在触摸屏上就会显示出所持的武器，用触控笔点击图标就可以切换至想要使用的武器。



▲在迷宫中有时会遇到一些讨厌的障碍挡住玩家的去路，利用特定的武器破坏它们就能让冒险之旅畅通无阻。



▲回复道具等也都用环状指令来表示。

精灵魔法

在《圣剑传说》为大家构筑的剑与魔法的壮大世界中，精灵魔法是一个不可或缺的要素。本作中，玩家可以从村子中的8只精灵中选择一只带到迷宫中共同冒险，在迷宫中把它们召唤出来就可以发动精灵魔法，如果要想更换精灵必须重新回到村子再次选择。当然，不同的精灵可以发动的精灵魔法是不同的。精灵魔法又包括攻击魔法和回复 · 辅助魔法两种。



▲本作中一共有8种精灵可供选择。

攻击魔法



▲既有可以在原地立即发动的攻击魔法，有又可以在远处发动的远程魔法。魔法的发动效果非常华丽。

回复 · 辅助魔法



▲顾名思义，都是一些回复和辅助类的魔法，可以回复体力和异常状态，并且让武器附带各种特殊效果。



▲风之精灵的辅助魔法能让武器在一定时间内附带敌麻痹效果。

游戏中的8大精灵

火之精灵　萨拉曼达





▶在敌阵营中发生巨大爆炸，将敌人全部炸飞。

司掌灼热火炎的精灵，拥有将一切烧成灰烬的力量。

水之精灵　温蒂妮



◀用冰块聚集成一个巨大的十字架，将敌人带入冰天雪地的世界。



给世界带来生命之源的水之精灵，还可以聚集冷气发射出冰块。

月之精灵　露娜





▲徐徐散发出耀眼的X字型能量射线灼烧敌人。

在天空中散发着光芒，绽放出神秘之力的月之精灵，手中拿着的是汇聚了月之能量的宝珠。

光之精灵　鬼火



◀顺时针高速旋转的光球，在给予敌人伤害的同时还能将它们弹起来并令它们昏厥。

司掌神圣之光的光之精灵，能用耀眼的光芒驱散邪恶。



风之精灵　精



◀发动巨大的龙卷风席卷敌人。



支配大气的风之精灵，能够操纵风的动向和锐利的雷光。

暗之精灵　鬼影





▶黑暗的力量慢慢扩散最后爆发，用黑色旋风给予敌人巨大伤害。

司掌着世间黑暗的精灵，拥有利用深邃的黑暗阻隔神圣之物的力量。

土之精灵　诺姆

▶地面上出现X字型的岩石的尖刺，将敌人刺穿。





守护广袤大地的土之精灵，能够操作巨大的岩石。

木之精灵　树精



司掌树木和生命之力的精灵，身上蕴含着巨大的神秘之力。



◀从土地中生出荆棘之藤，碰到荆棘藤的敌人不仅会受到伤害，而且还会进入睡眠状态。

文 胧月



NDS

TAO 魔物之塔与魔法之卵

◆Konami◆RPG◆预定2005年12月22日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4980日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

TAO 魔物の塔と魔法の卵

本作是Konami预定在今冬发售的迷宫式RPG。游戏讲述了主角塔奥为了解救被石化的村民而走进魔物之塔的探险故事，其魔物的收集、养成和交换颇有《口袋妖怪》的妙处，期待它的表现。

塔奥冒险之旅上的伙伴们

RPG当然不只是主角一个人的故事，本次公开的角色中，除了各式NPC外还有一位叫作敏敏的女主角式人物。在本作的游戏方式下，她能不能跟塔奥一起走上冒险之旅呢？

敏敏

女主人公，居住在蒙多米尼奥镇的活泼少女。在塔奥来到镇子之时，对他非常留意。





哈撒

旅馆的主人，因为某些原因，给塔奥提供住宿条件。



皮斯

哈撒的儿子，由于某件事而对塔奥非常仰慕。



萨珂

人气女侍，蒙多米尼奥镇公认的美人。塔奥来到镇上时受到她亲切的招待，像姐姐一样地照顾他。



卡尔

蒙多米尼奥的镇长，本性善良，却因为厌恶文特族而对塔奥非常冷淡。



科修

古代魔法研究所的所长，同时也是塔奥父亲的故交。给塔奥的冒险之旅提供各种援助。

触摸屏的使用



◀该图中塔奥和科修正在关于岛上的魔物袭击事件进行交谈。

地图表示

该位置标有“MAP”字样，用触控笔点击此处就能查看地图。

移动操作

触摸八方向的箭头可以控制角色的移动，与十字键的作用相当。

指令选择

这里有“调查”、“道具”、“状态”、“魔法”4个选项，点击这里可以使用这些指令。

●相关报道● 第一报 Vol.26 Page44～45

文 胧月



NDS

失落的魔法

◆Taito◆A・RPG◆预定2006年1月19日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

Lost Magic

本作发售日终于确定，定于2006年1月19日。而经过两辑的报道，大家对这个游戏应该已经有了大体的概念。由于战斗采用真实时间制，所以这款A・RPG看上去更像是即时战略游戏。玩家需要扮演一名年轻的魔导士，通过使用魔法和操纵魔物打败威胁世界的敌人。从单位构成上看，很像《魔兽争霸Ⅲ》，本辑就给大家详细介绍该游戏的魔法系统。

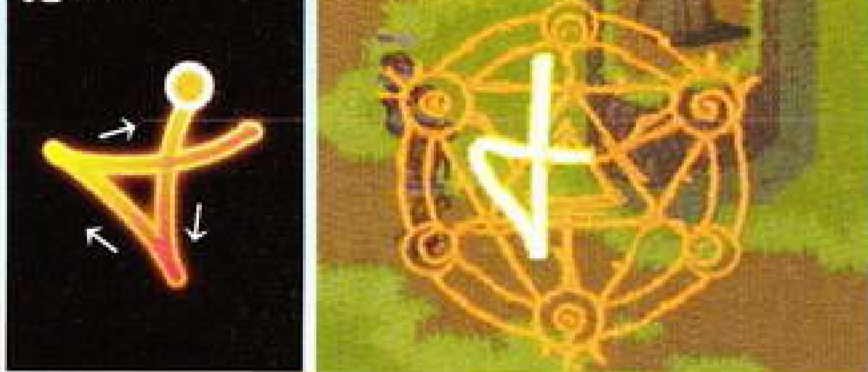
25辑里已经介绍过，在《失落的魔法》这个奇幻的世界里，共有七根贤者之杖，分别对应光与暗、火与水、风与地三组对立玛娜（魔素）以及平衡这六种玛娜的“天秤”，一共七种属性。所有的魔法都是由这七种基本属性调和而来，分为三个等级——初级基本魔法，上级复合魔法，以及传说中最强的“失落的魔法”。“失落的魔法”，究竟是说该魔法已经失传，还是说一经使用就会导致世界消失呢？这里先留一个悬念给大家吧。



在战斗中按下L键，就可以在触摸屏上调出魔法阵。所有魔法都要在此魔法阵上画魔文字才能发动，依次画出两个魔文字还有可能组合出强力的上级魔法。下面给大家介绍每种属性中的初级魔法，不要小看了它们。它们不光是高级魔法的基础，自身也有不错的实用价值。由于本作中魔法是有熟练度设定的，反复使用即可提高它们的威力。（以下魔文字上用 ○白色圆圈 标注的一端是起始点。）

光之魔法（Lv1）

回复魔法，画完魔文字后，点击欲回复的我方单位即可发挥效果。





暗之魔法（Lv1）

捕获魔法，对敌方魔物使用该魔法，可以将它们封印到主角的魔书里，被封印的魔物在以后的战斗中可以自由召唤。该类魔法有成功率的设定，魔物HP越少，越容易封印。





▲装在封印书中的魔物。

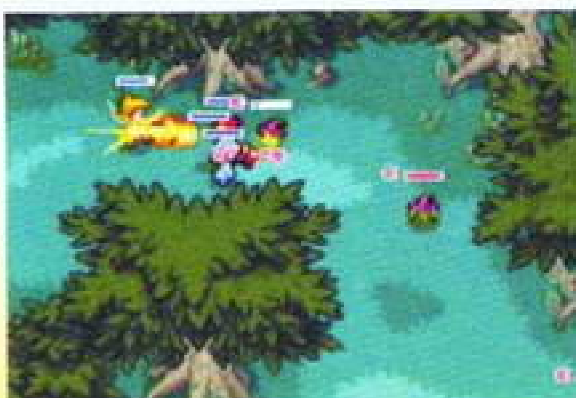


▼一旦封印成功，就可以在书里查看它们的各项数值。

•相关报道• 第一报 Vol.25 Page44～45 第二报 Vol.27 Page48～49

火之魔法（Lv1）



攻击魔法，向敌人发射火球造成伤害。

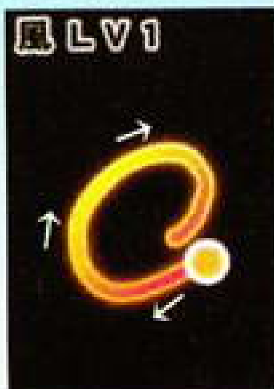
水之魔法（Lv1）

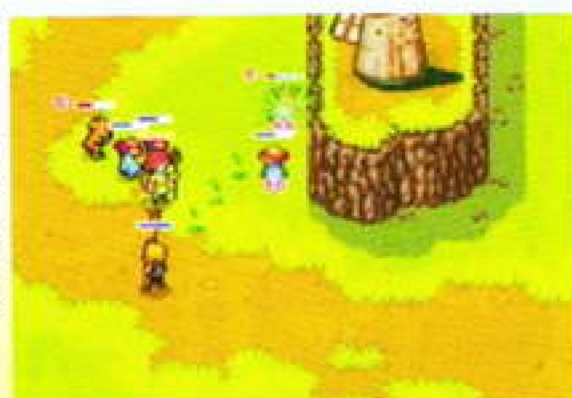





牵制魔法，向敌人发射冰弹，被击中的敌人会被冻住以至短时间内行动不能。

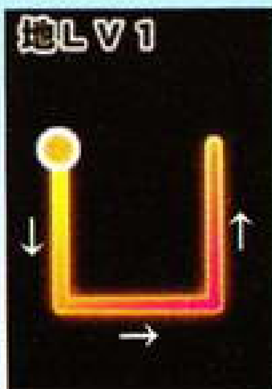
风之魔法（Lv1）



攻击魔法，射程长，并能把敌人吹飞到远处，防止自己受到包围。

地之魔法（Lv1）






防御魔法，画完魔文字后在战场上画一条线，该线上会筑起一排石柱，阻止通行。面对近战系的敌人，可以围着石柱用远程攻击慢慢屈死它。

以上介绍的是各属性最低等级的魔法，这些魔法可以进行复合，能够组合出的上级魔法预计超过300种。依次画出两个可复合的魔文字即可使用复合魔法。比如右边这张图片，就是将初级光魔法和初级火魔法复合，产生出“魔法大爆炸”的上级魔法。目前尚且不知道能否对三个或三个以上的魔文字进行复合，个人觉得可能性非常大，毕竟还有“失落的魔法”存在啊。

084: 魔法大爆発



大爆発を発生させ、敵を燃やし尽くす高等魔法。爆発させたい場所をタッチして指定しよう。



◀上级魔法之“魔法大爆炸”。

▶可以控制流沙的上级魔法，会是风魔法和地魔法的复合吗？

▶回复指定范围内我方多个单位，非常便利的魔法。这么看来，同属性魔法复合也是有可能的吧。



◀在目标地点落下巨大岩石，具有强大的爆炸破坏力。

文 马修



"《绝体绝命危险老爷子》系列"是日本漫画杂志《KOROKORO COMIC》连载的恶搞漫画，改编成游戏更是级变态得无以复加，这点从每代长得离谱的名字里就能看出一二，横行无忌的老爷子、变态的暴力校长、傻呼呼易激动的孙子、还有一条嘴巴像那什么似的变态狗。内容中也从来不乏马桶、大便这些东西，并且时不时还BT一下其他的经典……总之，这个系列玩得就是一个超级恶趣味！

现在，老爷子带着他那变态大队即将登陆NDS了，这群龌龊的家伙不仅要一如既往地演绎着他们龌龊的故事，同时也会利用到NDS的双屏、触摸功能等，感兴趣的就一起来关注一下吧——

NDS
绝体绝命危险老爷子 曾人听闻的危机
◆Kids Station◆ACT◆预定2006年1月14日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
絶体絶命でんぢゃらすじーさんDS ～でんぢゃらすセンセーション～

这次又为了什么冒险啊？

老爷子一行虽然变态龌龊又猥琐，但他们每次冒险的故事还是都有比较正常的目的的，什么对抗外星人、帮助漫画家等等，简直是上天入地无所不能。那么这次又为了什么冒险？让我们拭目以待。



▲系列第一次使用这种视觉的地图画面。

绝体绝命变态四"人"组来了！





漫画般的过场画面

那么游戏又该如何玩？

游戏类型是ACT，还有地图画面，玩家用触控笔点击选择角色并控制角色。游戏中穿插着众多变态有趣的小游戏，游戏共收录了50多个变态的小游戏，相信有《瓦里奥制造》、《为你而生》两大小游戏集合神作在前引路，本作的小游戏对触膜屏的应用也不会让人失望。

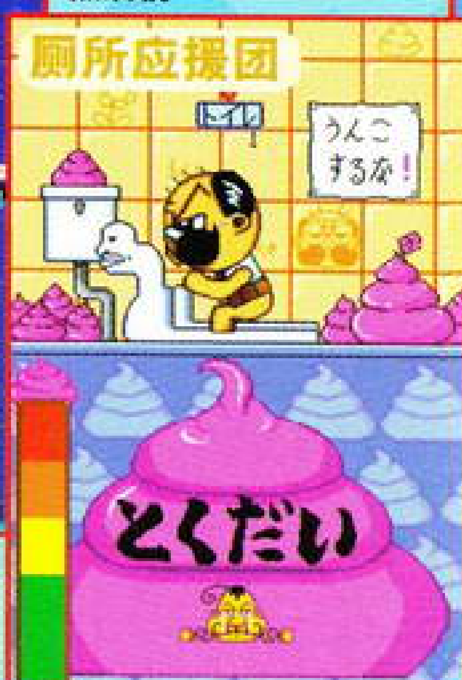
发射计划



▲极度变态的"发射计划"，看上屏没什么，看下屏真有点受不了了……

▼玩家对着麦克大喊"ウンコ"（象声词），然后就……

厕所应援团



暴力校长洗澡



▲玩家对着麦克风吹气把沥青桶下的火吹旺，让到处变态的暴力校长舒舒服服地洗个澡。

文 海文

大约在二十年前，街机上出现了一款名为《彩虹岛》的游戏，之后该游戏被移植到了FC上，成为了FC时代动作游戏的精品，现在，我们又能在NDS上体会到《彩虹岛》的独特魅力了。



彩虹岛

NDS　新彩虹岛

◆Taito◆ACT◆预定2006年1月5日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
ニューレインボー アイランド

使用触摸屏画出彩虹，击倒敌人！

拯救危机中的彩虹岛！

玩家要在游戏中操作主人公巴比，利用NDS的触摸屏机能用自己的手画出美丽的彩虹，利用彩虹在由7个小岛组成的“彩虹岛”上展开冒险并消灭各种敌人。每一个小岛上都有一个强大的BOSS在等待着玩家的挑战。

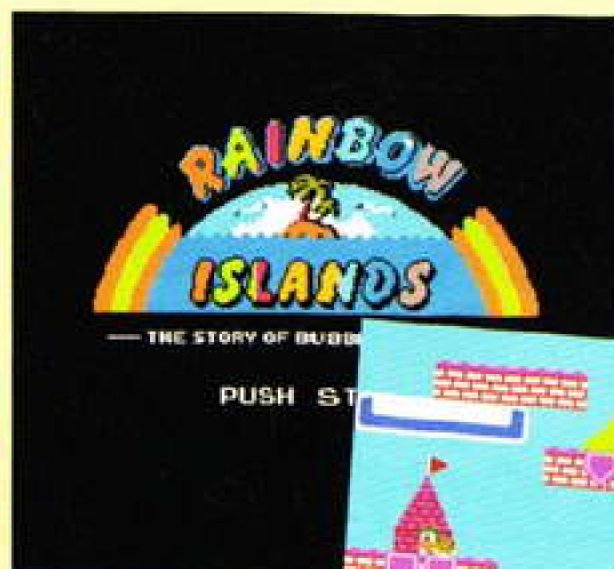
让敌人无处可逃的“彩虹环”



▲按住R键的同时，用触控笔在触摸屏上画出一个圈的话，就会在玩家所画出的轨迹上出现一个环状的彩虹。



▲将围在彩虹内的敌人扔向其他的敌人就能将他们一网打尽。



▲当年FC版的标题画面，是不是很有一种怀旧的感觉呢？



▲可以看出NDS版画面的巨大进化。



▲用触控笔在画面上划动就可以画出彩虹

▲彩虹的前端有一个星星，当星星碰到敌人时就可以将敌人打倒。



体力　巴比的体力。碰到敌人就会减少。

OVER槽　描画具有特殊效果的彩虹以及发动OVER MODE时所要消耗的气槽。

彩虹之力　描画彩虹时要消耗的气槽，降为0时就不能描画出彩虹了。

▲上下画面是相连的，玩家在游戏时可以使用十字键和ABXY键来自由控制画面的卷动。

文 雷伊



FINAL FANTASY IV ADVANCE

在第28辑《掌机王SP》中，我们已经为大家介绍了这款移植到GBA上的RPG名作，并列举了部分这次移植版中的新要素。不过这次移植版中的新要素可不单单只有那么多，这回我们就来看看GBA版的其他新要素，另外再为大家介绍一下游戏中登场的4名同伴。

GBA	最终幻想IV Advance
	◆Square Enix◆RPG◆预定2005年12月15日◆日版
	◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
	◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
	ファイナルファンタジーIV アドバンス

搭载了众多新要素的《FFIV》邀您再度畅游幻想世界！

GBA版独有的新要素

1. 试练之山发生新剧情

主人公暗黑骑士赛西尔战胜自己内心并成功转职为圣骑士的试练之山在GBA版中将会发生新的剧情。只要在特定时间前往该处，曾经离队的同伴们又会再度聚集在此并发生新的原创剧情，至于这个特定时间具体在什么时候，只有等实际游戏出了我们才会知晓。



▶ 试练之山中发生了异变，新的道路即将开启。

特拉



居住在边境之村的老魔道士，年轻的时候曾经是世界首屈一指的大贤者，但由于年事已高，以前学会的魔法现在都已经忘得差不多了。为了替被巴隆王国杀害的独生女安娜报仇，他踏上了讨伐格鲁贝萨之路。

杨





法布尔王国僧兵队队长，虽然由于受到格鲁贝萨的袭击而失去了众多同伴，但他依然和赛西尔等人一起踏上了旅程。为人冷静，在战斗方面拥有很强的实力，但却是个严重“妻管炎”。

2.可以变更战斗成员

前面已经说过，特定时间到试练之山后会发生新剧情，原本离队的同伴们将会再度集结在一起。而除了能够发生原创剧情外，还可以根据自己的喜好在这里变更战斗中的同伴，与精挑细选的同伴共同对抗最终BOSS。另外，选择不同的同伴，发生剧情时的台词也会发生变化。



▶在这里玩家可以挑选出自己心仪的同伴来编成队伍。



3.取得传说武器

GBA版的《FF Ⅳ》将会增加一个叫作"试练洞窟"的新迷宫，在里面等待着玩家的将会是众多强力的怪物。当然，花大力气打倒强敌并不会让玩家白做无用功，在迷宫的最底层将会有各个角色的最终武器在等待着大家。



◀"试练洞窟"中的敌人非常强悍，等级不够的话还是不要前去送死了。



◀通过试练后，玩家就可以取得最终武器作为回报。

4.追加新的模式

去年GBA版的《FF Ⅰ·Ⅱ》中就曾经追加过怪物图鉴，在图鉴中玩家可以随时察看曾经打倒过的敌人的资料。这个模式在这次的GBA版《FF Ⅳ》中将得以保留，除此之外，本作还将追加音乐欣赏模式。"《FF》系列"的音乐素来被人奉为天籁，因此这个模式的出现可以说是众望所归。





巴隆王国飞空艇整备队队长，对赛西尔和罗莎来说是个父亲一般的人物。拥有很强的正义感，对研究充满了热心，飞空艇就是由他所设计的，但他却很反感自己的设计被人用在了军事上。



希德



基尔巴特

达姆希安的第一王子，同时也是一名吟游诗人。为人非常温和，不喜欢世间纷争。深爱着特拉的女儿安娜，在得知安娜的死讯后，他加入了赛西尔一行。

文 海文

NDS

龙珠Z 舞空烈战

◆Activision/Bandai◆FTG◆2005年11月20日◆美版
◆1～2人◆自带记忆功能◆29.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：10岁以上

Dragon Ball Z：Supersonic Warriors 2

《龙珠》是一部伟大的作品，其影响力之大、生命力之强、FANS群分布之广在日本漫画界几乎无人能望其项背。在游戏领域，《龙珠》也是一个极具号召力的题材，不断推出的新作也令全世界的《龙珠》FANS们惊喜不已，这次为大家介绍的《龙珠Z 舞空烈战》就是一款这样的游戏。

基本操作

十字键	控制人物八方向的移动
Y键	轻攻击
X键	重攻击
A键	能量弹攻击
B键	防御
R键	蓄气
L键	使用人物的特殊能力

进阶操作

快速按下两次相同的方向	冲刺
接近对手Y＋B	投技
方向键＋R	追踪冲刺
B＋R	气防御
R＋A	强力能量弹攻击

游戏画面



体力槽 降为0时就会被K.O.。

对友体力槽 可以看到场下队友的体力残量。

防御槽 影响人物的防御次数。

时　间 对战中的时间限制。

气　槽 人物目前拥有的气，游戏中很多招式都会消耗气槽。

方向标 提示玩家所选人物面朝的方向，与使用必杀技的种类有关。

模式介绍

Z-BATTLE 类似于其他格斗游戏中的街机模式，在这个模式中玩家可以选择自己喜欢的 角色组成一支队伍与电脑控制的队伍进行战斗。

STORY MODE 故事模式，和Z-BATTLE模式不同，故事模式中玩家无法组队，而是从系统提供的可选人物中选择一人来体验他的剧情。选定人物后就会出现该人物的剧情流程图，玩家要在流程图上不断前进，完成自己的剧情。流程图上有不少分支，这些分支都要求达成某些特定条件才能进入。

VS BATTLE 对战游戏中必不可少的对战模式，利用NDS的无线通信机能就可以和对手切磋技艺了，不过本游戏不支持一卡多联，想要进行对战的话必须对方也有一张相同的卡才行。

FREE BATTLE 自由对战模式，这里玩家可以挑选自己喜欢的人物与玩家自己挑选的对手进行对战，想要再现原著中的经典对决的话就可以在这个模式中进行安排了。

OPTION 进行游戏各种选项的设置

TIME LIMIT	是否对对战进行时间限制
GAME RANK	调节游戏难度，1为简单、3为困难
DAMAGE	调节游戏中人物被攻击时的受到的伤害值，1为正常，3为最大
BACK LIGHT	是否开启屏幕的背光灯
CREDITS	观看制作人员表

DATE FILE 数据库，玩家在这里可以查看可选人物的必杀技、特殊能力与合体必杀。

PRACTICE 练习模式，内有Training和Tutorial两个子选项，其中Training为自由练习，玩家可以在这里熟悉人物的招式以及性能；Tutorial为教学模式，在这里玩家要控制悟天克斯接受短笛、悟空、贝吉塔等人的训练，训练分为很多个小关，每一个小关的通过条件均为按照训练的内容完成一些游戏中的基本操作。这个模式对新手而言是非常体贴的，只要玩一遍教学模式就可以了解到游戏中几乎所有的常用技巧了。建议每一个刚接触本作的玩家都能抽出一点时间先把教学模式通过。

MAXIMUM 极限模式，这个模式一开始并不能选择，只有将Z-BATTLE模式通关一次后才能开启，这个模式中电脑控制的对手会比其他模式中的更强一些，这个模式中由易到难分别有Novice Rank，Hard Rank、Mania Rank三个子模式，必须将前一个难度完成后才能挑战下一个难度。想挑战自己的玩家可千万不要错过这个模式哦。



游戏心得

组队 组队是本游戏中相当重要的一个环节。一支队伍里最多可以有三名成员，当然，为了保证游戏的平衡性，组队也得遵循一定的规则。组成队伍必须受到D.P（Dragon Power）的限制，那么什么是D.P呢？简单来说，D.P就是衡量人物实力的一个指标，众所周知，原著中登场人物众多，人物之间的实力也有着较大的差距，因此实力强的人物就拥有较高的D.P值，反之亦然。而组成队伍时三个人物加起来的D.P值不能超过现在的D.P值上限。在最初游戏时，队伍的D.P上限值非常低。如何提高D.P值上限呢？其实也很简单，只要玩家不断地向极限模式发起挑战就可以了，随着玩家在极限模式中的不断深入，玩家队伍的D.P上限值就会不断增加。



必杀技

游戏中每名角色都拥有三种必杀技，一种超必杀技。必杀技的共通出法为同时按下A键和X键，随着玩家面向的方向不同（面朝左右、面朝上方、面朝下方），人物就会使出不同的招式，气槽旁边的红色箭头就是指示人物所面向的方向，打算使用必杀技之前先看看就可以避免弄错方向而出错招了。超必杀技的出招方法虽然也是同时按下A键和X键，不过必须要体力槽降至红色，气槽在150以上且面向特定的方向时才可放出。超必杀技威力极强，可以起到一发逆转的作用，而且用超必杀技终结对手还会出现华丽的特写画面。







追踪冲刺

按下方向键和R键后的追踪冲刺可以迅速以环绕的轨迹接近对手，当对手发出必杀技时，就可以用追踪冲刺迅速接近对手同时避开对手的攻击，这时就可以尽情地展开反击了，不过追踪冲刺后的硬直时间很长，只有对付硬直时间更长的必杀技时才能体现出价值，如果在对手没有发必杀技的情况下，盲目使用追踪冲刺就很容易遭到对手的迎头痛击，一定要注意。



投技

对付喜欢防御的对手，不妨多用用投技，从任何方向接近对手都可以使出，部分人物的投技还具有一些特殊效果，比如人造人20号，他的投技命中后除了能够给对手造成伤害之外还能给自己回复一些体力。这也是非常忠于原著的设定。





特殊能力

游戏中不少人物都有自己独有的特殊能力，比如超级赛亚人孙悟空可以进行瞬间移动，通常状态下的特兰克斯在对手是人造人时攻击力会得到提升等等，很好地体现了原作中人物的个性，也使得游戏的变化更加丰富。



防御槽

防御槽位于人物的体力槽下方，当人物防御攻击时就会不断上升。当防御槽全满后就会强制进入长时间的体势崩坏状态，此时人物会完全不能防御且不能自由行动，只能任对手宰割，因此在游戏中一味地防御下场是非常惨的。一定要看准时机转守为攻。



气防御

普通防御面对很多必杀技时是无效的，这时就要用到气防御了，发动气防御的方法为同时按下R键和B键，成功发动后人物的周围就会出现一层气墙，不仅能够防御敌人的必杀技，还能将身边的敌人震开，不过美中不足的是每发动一次都要消耗一定量的气槽。



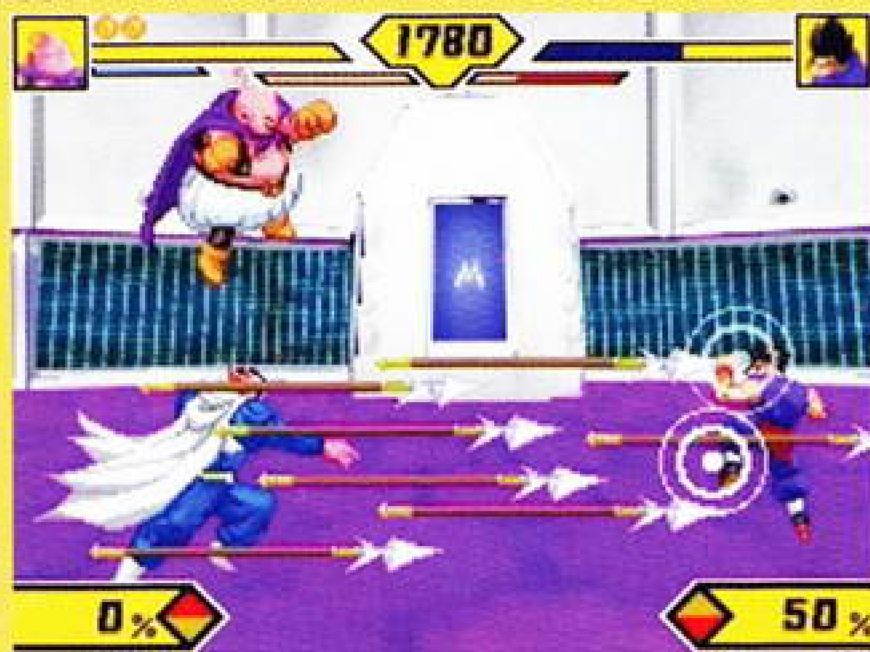
人员更换

想要更换上场作战的人员时只要在触摸屏上点击相应的人物就可以了，不过千万要记得当气槽低于20时是无法换人的。奇怪的是被换下去的队友似乎并不会恢复体力……当满足合体必杀的发动条件后，触摸屏上的 TEAM ARTS的字样会变亮，点击就可以使出华丽的合体必杀了。



援护角色

游戏中除了可以上场进行战斗的角色之外，还准备了大量援护型角色，他们虽然不能直接战斗，但是却能够利用他们的特殊能力为其他队员提供许多帮助，例如乐平可以大幅增加对手的防御槽，撒旦可扔出炸弹攻击对手，神龙可以使被KO的队友复活并回复体力等等。适时地使用援护角色就能使战局向对自己有利的方向发展。





文 马修



GBA 超人特攻队 破坏者的崛起

◆THQ /Helixe◆ACT◆2005年11月1日◆美版
◆1人◆密码记忆◆64M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
The Incredibles: Rise of the Underminer

大家还记得去年超人鲍伯和他的朋友以及家人们的惊心动魄的冒险吧？如今世界又有麻烦了，这次的对手是地下破坏者Underminer。这家伙指挥着手下一大堆穷凶极恶的钻探机器人，妄图让人类深陷地底接受他的铁钻统治。我们的超人鲍伯当然不允许这种野心家胡来。下面，您就将在游戏中化身为超人鲍伯和他的朋友酷冰人，在GBA上再次展开讨伐邪恶之旅。在开始冒险前，就由马修将冒险中的一些要点告诉你。别说出去，只告诉你一个哦……

游戏简介



解谜和战斗是贯穿游戏始终的重点。

在这次冒险中，鲍伯并没有带上她那弹性超强的老婆和潜力无限的孩子们，只有他和酷冰人两个家伙，鲍伯不用说是力量型的，他的朋友酷冰人则是技巧速度型角色。这两名角色可以按L随时切换。和大多数此类美版ACT一样，本作的谜题难度不高，但贯穿着游戏的始终，除了第一个机关是要用酷冰人打碎柱子、后面一些机关要踩上机关踏板，其余的全部谜题就是打坏解锁装置。这些解锁装置只有鲍伯才能破坏掉，破坏后可以使相关的闸门开启、解除相应的装置。到了后期，往往要为了解开此谜题而先解开彼谜题，那设定真是题题相连、环环相扣。





角色简介

游戏中有两个角色供大家选，但他们的作用可都是无法替代的。我们先来了解一下我们变身为超人后要怎么去做。

基本操作	
→→	翻滚
A	跳跃
B	普通攻击
L	切换角色
R	特殊能力
A+B	蓄力攻击

这只是最基本的操作，实际应用起来两个角色还是截然不同的，下面我们就来对两个角色进行逐个分析。



鲍伯

鲍勃当年被称为“不可思议的超人”，即使到了中年发福后，还有过消灭伪超人的壮举。身强力大的他的攻击也很具魄力，BBB就可以使出以勾拳收尾的整套连击，最后一击可以把大多数敌人给打浮空，所以还能接着痛殴敌人；他的R特殊能力则是用他的蛮力将一些挡路的石柱子或落地铁门给举起来；而他的蓄力攻击仍是地震，对倒地敌人同样也具有攻击效果，虽然威力和范围都很大，但出招时间较长，被围攻时比较危险，因此要注意使用的时机。总的来说，本次的鲍伯比起前作略显笨拙，不过攻击力强了不少，与其相关的解谜也都是蛮力型的，战斗中多多利用连续攻击克敌制胜吧。即使被围攻，他那结实的身躯配合上左右开弓的拳头，也可以轻易地化险为夷，当然，被后期那些打不倒的大机器人围攻时还是要多加小心。







酷冰人

在操纵冰方面很有一手的酷冰人虽然在电影和前作中是配角，但在本作中他的戏份可是远远大于鲍伯的，光是快速的奔跑速度就可以将跟踪炸弹甩在身后；酷冰人跳起后按住A不放，就可以向前方或前上方一直跑下去，踩着自己的冰之路一路“凌空踏步”直到能力槽耗尽为止，这个技能不仅可以使他能够到达正常跳跃无法到达的地方，还能省去不少不必要的战斗。

酷冰人的B键普通攻击的距离较短且不能形成套路攻击，但可以一直连续发射。按R键后酷冰人会摆一个很BT的酷姿势，放开R键后会发出强冷冰凌，默认是正前方向，配合方向键还可以向斜上、斜下、正上、后上、后下以及后方六个方向发射，强冷冰凌可以将游戏中的透明阶冻成可以站人的冰阶，还能把大多数机器人冻住；即使是一些无法冻住的大型机器人也可以使其短时间内无法行动。A+B蓄力攻击也不错，可以将冲刺中的敌人打倒，还可以把一些机器人的导弹、泥球什么的轰掉，威力虽然不及鲍伯的蓄力攻击，但只要不被围攻，用酷冰人战斗还是很安全的。



当然，每个角色都不是全能的，无论是战斗还是解谜，灵活地切换应用两人都是过关取胜的关键，顺便告诉各位，切换的瞬间可以躲过机器人的快速冲刺。

道具简介

我们押上小命逞英雄扮超人去拯救世界，还没人赞助，那我们自己在坏蛋那里刮点钱啊道具啊的应该没什么吧？更何况有些东西是Underminer那厮自己给我们准备的，凭什么不拿？



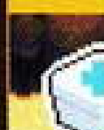
银币 开始很多，越往后越少的加分道具，一枚加1000分。



金币 看起来金灿灿很值钱的钱币，实际上加分没有银币多，加800分，难道是地下市场黄金贬值？



医药箱 不知哪个好心又大胆的大夫放在关卡里的回复道具，回复5格HP。



大医药箱 这个能把HP一次加满，那位医生真是好人啊……




超人饮料 喝下后能把能力槽加满，并且短时间内即使使用消耗能力的技能，能力槽也不会减少。



钻石 有钱能不能买来真爱不知道，但马修知道这里的钻石能加命，呵呵……

场景道具

最后让马修来给各位透露一下这次冒险中的一些场景道具，这些可是和冒险解谜直接相关的哦。

教学装置



开始几关出现的场景道具，提示初来乍到者该怎么做，不过这个装置比较那个，你只有打它它才告诉你，不然理都不理你。

解锁装置



用来解开闸门、光墙、激光防御系统或使喷井等停止的特殊装置，也是要被打破才会发生效果。

踏板



后期才会出现的场景道具，效用同解锁装置，踩上后发生效果。

透明阶



场景中的透明框框，用强冷冰凌可以将之冻成冰阶。

落地铁门



阻挡各位超人前进的铁门，没事，咱们有大力鲍伯在，按R就把它举起来了。

闸门



上下对合的重铁门，只能靠对应的解锁装置开启了。

钻头



从地下间歇性伸出的带刺钻头，每刺一下损失一点HP。

柱子

冒险中的柱子有很多，下面给大家一一介绍，顺便BS一下Underminer，竟然用柱子来阻挡我们超人的前进。



1. 普通的柱子，效果同落地铁门，也要用鲍伯举起来。



2. 破裂的柱子，一般都隐藏着宝物，可以用普通攻击直接打碎。



3. 成排出现的有规律起落的柱子，被砸一下损失1格HP，掌握好规律不贸进就可以无伤通过。



4. 脚下的柱子，用来阻挡超人们向地下深入，横放着的要用对应的解锁装置打开；竖放的用鲍伯的A+B蓄力攻击便可以将之砸沉下去。

光墙



无法通过的光墙，只能打破与之对应的解锁装置使其消除。

喷井



喷火焰或寒气的机关，被喷一下损失一点HP。喷井对敌人也有伤害，而且由于敌人慢，一般的敌人踩上喷井基本就死定了。

激光防御装置



后期出现的防御系统，作用及解除方法同光墙，但碰到激光会损失一点HP。

铁球

从特定管道口掉下的铁球，被砸后损失3点HP，同样能对敌人造成伤害。



泥浆口



不停流淌使超人们损失两点HP的泥浆的下水道口，可以用用强冷冰凌将下水道口冻住使泥浆断流，这样角色就可以顺利地无伤通过了。

泥浆池

满是泥浆的池子，掉进去后会损失两点HP。



除了以上，还有不停往出出机器人或炸弹的出口，这些地方会涌出很多敌人，除非一定要战斗，不然的话还是逃跑为上，反正打死多少敌人也不会升级。敌人大都是行动缓慢的机器人，只是在攻击方式和防御能力上有所差别，争取尽量不被围攻吧。

该交代的也就这么些了，接下来的冒险就由各位超人们来完成了。





简评



初看画面觉得游戏比较粗糙，但玩上后才发现，鲍伯那暴力十足的打斗和酷冰人行云流水的行进给了玩家两种完全截然不同的爽快感。谜题的设定也较有新意，稍有难度却不会让玩家在某一处纠缠太久。可以说，这是一款很值得一玩ACT，大家可以试试哦。





文 Nebel 编 马修

GBA 间谍少女组
◆Atari◆ACT◆2005年11月15日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆22.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：3岁以上
Totally Spies

维护世界人类安全组织(World Organization Of Human Protection，简称W.O.O.H.P)，对人们来说这是个陌生的名字，但它无时无刻不在保护人类的安全。这个组织由负责下达命令的老头子Jarry以及身手敏捷的Alex、头脑锐利的Sam和喜欢Shopping的Clover三名队员组成。这部有着浓郁美国风格的系列动画一面世便受到了广泛的欢迎，可惜由于种种原因在国内并没有得到普及。不过动画的制作商Marathon借大厂商Atari之手将这部动画游戏化，让我们也能领略美少女特工们的风采了。

系统介绍

主菜单 看过精彩的片头动画，选择了语言后便进入了主菜单：

NEW GAME	新游戏，并会覆盖以前的进度。
CONTINUE	读取进度，“↑↓”选择关卡，可以随时挑战过去完成的关卡。
GALLERY	画廊，每过一关后，就会增加该关的过场图片。
SECRETS	查看游戏中收集到的密码，登陆游戏的官网输入密码可以获得一些奖励的壁纸、屏保等等。
OPTIONS	选项，控制音乐和音效的开关。

操作 整个游戏关卡间系统差别很大，所以几乎每关的操作方法都不一样。主要操作如下：

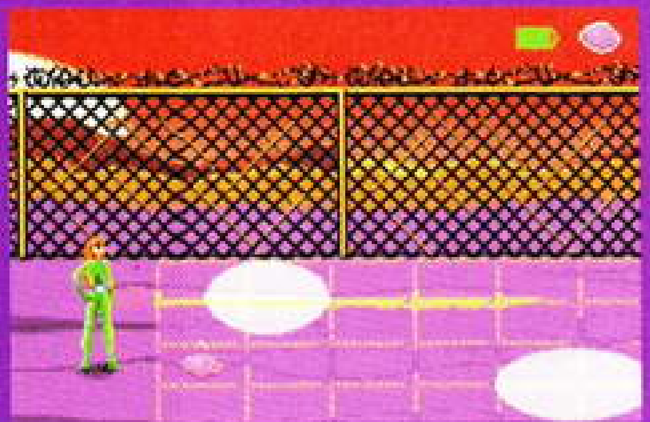
十字键	向不同的方向移动。角色为Alex时按“↓”可以卧倒。
A	菜单画面为确定选择；驾驶类关卡为发射子弹、鱼雷等；在动作关中为跳跃，Alex在空中连按A可以二段跳，在墙边可以三角跳，跳至平台边缘时人物会自动攀住，再按A会翻上。
B	取消，在动作关中为拳脚攻击。
L	发射抓钩（仅第一关）
R	入侵电脑，破解密码。

流程

任务一 能力测试(THE APTITUDE TEST)

怪博士Gum-Gum Pink创造了一种病毒，并且要把它混入一种著名的化妆品，所有用了的女孩子都会变得难看。三个女孩的任务是避开探照灯和地雷潜入怪博士的实验室，找到病毒的样本。

第一小关是潜入游戏，需要操纵红发的Sam躲开探



照灯光和地雷前进。中途在地上画有栅格的地方，要按R键使用电子虫，入侵控制电脑后就可以看到地雷。

在与姐妹们汇合后进入实验室，现在要黑人女孩Alex大显身手了。这一小关是动作游戏，主要是卧倒、二段跳、三角跳等动作的应用。要避开蒸汽、酸液和机器人，找到全部5个藏有病毒的管道。此外本关还藏有一朵密码之花。



找到全部的病毒后，怪博士恼羞成怒，要释放药水引起整个反应堆超载爆炸。这关是射击游戏，控制准镜左右移动打掉怪博士释放的药水即可。成功阻止了怪博士后发现他其实就是Jerry！原来这只是一场考验。

任务二 拯救地球（SAVE THE EARTH）

女孩子自然喜欢逛街，这天三人正在为衣裙的尺寸价钱聊得不亦乐乎的时候，就被Jerry召唤到了W.O.O.H.P总部。原来阴谋家Dr Gelee声称要用卫星冻结地球来勒索赎金，女孩们要去潜入他的老巢，黑掉他的电脑摧毁卫星。



第一小关是下降游戏，上下键控制下降的速度来躲避激光，被风扇吹飞的时候要连打左键避免被烫伤。每过一段路，都需要左右荡绳子，再用R键抓住控制面板来打开向下的路。

来到电脑室里，Sam要破解Dr Gelee电脑的密码。只要记住屏幕上物品闪动的顺序再依次输入就可以了。不过为什么阴谋家的电脑密码都是女孩子的用品呢？（= =|）

卫星成功摧毁后大家迅速脱出，但是Clover不幸被关住，只能从大楼的正面逃脱。Clover要攀过一个又一个窗台，躲开亮光的窗口一直到达大楼的顶层，顺便摘走这一关的密码之花。有的窗口会有人出现开灯关灯，要耐心等待。当然了，最后Clover当然是成功脱出，地球又一次得到了拯救。（我为什么要加“又”字？）



任务三 万圣前夜的追击（THE HALLOWEEN CHASE）

万圣节前夜，三个女孩正兴高采烈地讨论晚会的问题，准备在晚会上一显身手。可惜好梦还没做完就被Jerry叫到了总部。这次邪恶马戏团团长Freaky Circus绑架了7名人质藏在马戏团的基地，并且向W.O.O.H.P挑战，声称如果能救出人质，就给告诉W.O.O.H.P他真正身份的线索。

我们的动作少女Alex再次出动。在阴森的洞窟中找出7名人质，注意这关的敌人都是无法消灭的。多利用三角跳和二段跳到达不易发现的地方寻找人质。这里也有一朵密码之花。



在营救人质的时候，Alex也搜集了很多关于邪恶马戏团的证物。不过证物很凌乱，需要Sam对证物进行整理。这关的要求是当证物飘到屏幕中间的时候按相应按键。不过有某国国旗状的东西是废物，不要按键任它飘过就好……

终于整理出了证据，Clover立刻驾车赶回总部。可是邪恶马戏团长也开着货车追赶她。本关类似赛车游戏，要躲避货车发射的激光、其他车辆以及地上的油污，把货车诱至油污上摔飞3次就算打败敌人。



任务四 偶像大守护 (A LOVELY SINGER)

一家音像店中，Clover 正沉浸在自己的偶像Ricky Mathis的音乐中时，又有任务来了。令Clover兴奋的是，这次的任务正好是要去保护她的偶像，因为一名狂热的歌迷声称要夺取Ricky的声音。

三人被空投到Ricky将要举办演唱会的现场。结果被误认为是要来学习跳舞，无奈只好硬着头皮上了。这关是类似《DDR》的游戏，当按键标志移动到中间时按相应的按键，后半部分难度会增大。如果按错三次，三个人都摔倒的话就会失败。



刚刚从舞台上下来，三人就被困在一个机关重重的房间里。要三人合力解开谜题。屋子里有一朵秘密之花不要忘记哦。

走出房间便看到了被打昏的Ricky。凶手刚刚跨上摩托车，快用雪橇追击！类似上一关的飚车场面，只是这一关换做少女们来追赶敌人。关卡的后半段要拾起路上的武器攻击，并要小心敌人的还击。击中他几次后他就会被后面的雪崩吞没。最后保护了自己偶像的Clover少不了一番激动，不过其他两人的表情……



任务五 火山爆发 (KIWI-KIKI IN DANGER)

炎炎夏日，Sam正发表着“没有Jerry、没有任务的假期真是好”的感叹时，她们脚下的地面裂开了。来到总部，Jerry告诉她们有一个度假的好地方，不过有件小事要先麻烦她们——大恶人Terence Lewis正计划让地球上的所有火山一起爆发。要前往他在Kiwi的基地阻止他。

少女们要驾驶潜艇潜入Terence的基地，不过首先要躲过敌人的水雷、潜艇和种种障碍，拆除他安置在近海的炸弹。偶尔还会遇到遇到大恶人驾驶的潜艇——攻击他是没用的，只要在他的攻击下坚持10秒他就会逃走，一直躲在他正上方就没有问题。



进入基地内部，又轮到黑人女孩Alex来演出了。她要在满是岩浆和机关的基地里找到控制整个基地的电脑中枢并，启动自爆系统让基地自爆。自爆系统启动后有3分钟时限要脱离基地，时间是足够的，但要注意不要受伤。当然，虽然赶时间，但是密码之花还是要拿的。

终于迎来的最终BOSS战，大恶人Terence Lewis躲在他的巨大的堡垒中，少女们也驾驶机器人来与之对抗。在躲避BOSS攻击的同时，把BOSS从头顶抓出的炸弹踢回去就能重创BOSS。



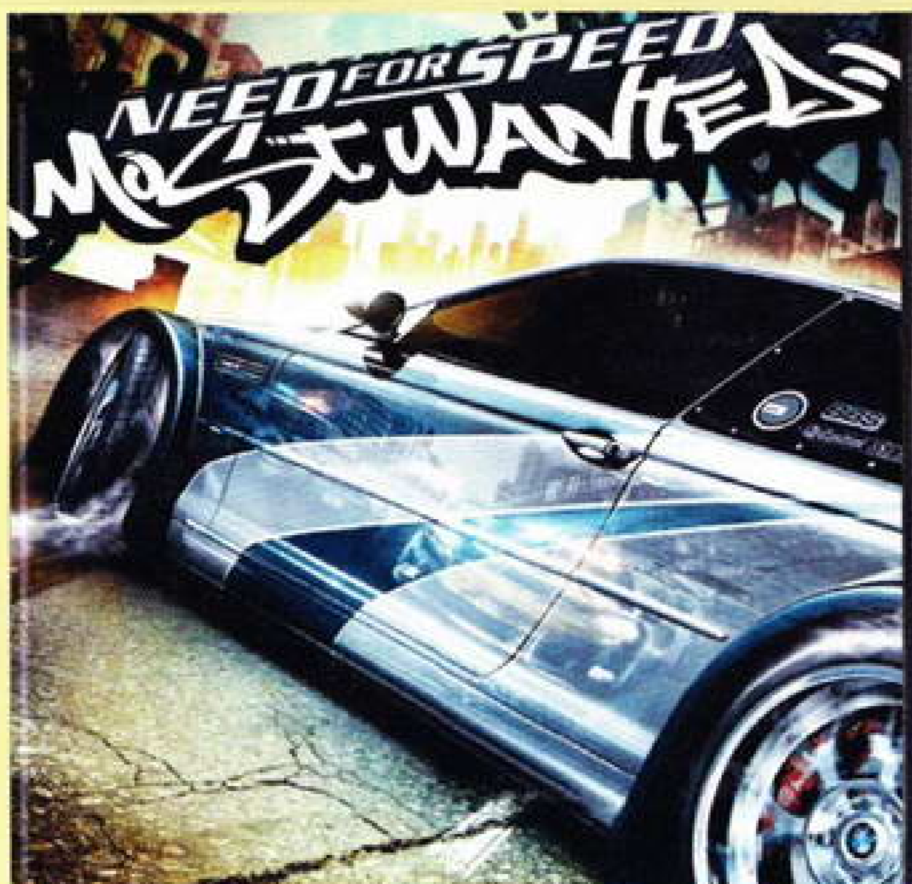
摧毁了大恶人Terence的堡垒后，他竟然开着一架小飞机逃跑了。Sam奋不顾身跳下山崖，用喷气背包追赶。利用他攻击的间隙按R，然后输入屏幕提示的密码把飞机破坏掉，Terence也只好束手就擒了。

通关杂谈

游戏初拿到手，还以为是普通的美版动作游戏，玩了几关后发现，游戏不但演出得十分幽默搞笑，而且游戏的内容也很丰富，很多创意十分新颖有趣，而且游戏难度不高。对了，只要通关后，就能在画廊的最后一项里观看所有的Game Over画面，都很爆笑哦。



文 软饼干



GBA 极品飞车 头号通缉

◆EA◆RAC◆2005年11月15日◆美版
◆1～4人◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
Need for Speed Most Wanted

说到"《极品飞车》系列"自己其实对它还是挺有感情的，自己玩的第一款3D赛车游戏就是它了，记得上高一的时候有了自己的第一台电脑，真是兴奋异常啊，于是玩到了很多让自己一直都很难忘的好游戏。《极品飞车2》就是我认为的其中一款，这款游戏至少让我全心全意地沉浸在赛车的世界里达半年之久，就算是如今的《GT4》也没能做到这一点。其间和几个有着同样爱好的同学互相交流、切磋，更是成为日后我宝贵的回忆。如今就让我用这一款已经不知道是多少代的《极品飞车》的最新作《极品飞车 头号通缉》来纪念一下那逝去的似水年华吧……

游戏操作	
A键	汽车油门
B键	刹车
L键	汽车升档
R键	汽车降档
SELECT键	切换车内和车外视角
START键	暂停游戏





详细资料 RAP SHEET

进入这里面里可以查看目前你驾驶的车子的性能、游戏的完成度、赛道的基本信息等很多有用的东西。其中对车子的介绍中ACCELERATION代表加速度，TOP SPEED代表极限速度，HANDLING代表操作性。

OPTION

可以对游戏中的一些设置作修改，其中选项意义最大的TRANSMISSION选项，它是让你选择比赛中是使用手动档(MANUAL)还是自动档（AUTOMATIC)。

CREDITS 制作人员名单

CREATER PROFILE

创建一个新的游戏档案

LOAD PROFILE 读取游戏档案

改装厂 SAFEHOUSE

性能改装 PERFORMANCE UPGRADE

在这里你可以花上一些钱，改造你爱车的各项性能，让它在比赛中有更好的表现。

外观改装 VISUAL UPGRADE

在这里你可以对车子的尾翼、挡板、轮胎、颜色进行改装，让你的爱车看上去与众不同。





快速游戏 QUICK PLAY

快速比赛模式 QUICK RACE

在这个模式下比赛的所有细节都由电脑为你设置好了，你只要按两下确定键就可以开始比赛了，十分方便，非常适合你在路上、车上时玩上一会。



个人比赛模式 SINGLE RACE

其实这个模式和上一个模式是一脉相承的，不过在这个模式里，你可以自主地选择你将要进行游戏的各项细节，这样玩家就可以挑那些自己喜欢的比赛类型和赛道进行比赛了。下面是游戏类型的介绍。

跑圈 CIRCUIT 很正统的比赛类型，几辆车一起起跑，完成一定圈数后，根据到达终点的先后，获得最终的排名。

点到点 POIINT 2 POINT 和上一个游戏类型差不多，不过这次不用跑完整个赛道，只需要把游戏划定的两点间的距离跑完就可以了。

淘汰赛 LAP KO 该模式一开始和跑圈的比赛类型完全一样，但比赛时则多出一条规则，那就是每一圈结束时，处于最后一名的车手就会立刻丧失比赛的资格。所以比赛起来要格外的小心，因为这种模式下一旦你不小心落后留给你的追赶时间就很少了。

计时赛模式 TOLLBOOTH

这个模式非常类似于街机上的赛车游戏，这个模式里你没有对手，完全是在和你自己和时间比赛。一开始你有30秒的时间，你必须在这段时间内，跑到下一个计时点，这样就可以再加上30秒的时间，就这样依次类推，跑到终点即可。



职业生涯 CAREER

车库 SAFEHOUSE

在这里你可以购买新的车辆，提高自己的战斗力，在游戏的后期只靠初期买的车是很难获胜的。

详细资料 RAP SHEET

和前面“我的档案”里介绍的“详细资料”内容一致，就不多介绍了。

排行榜 BLACKLIST

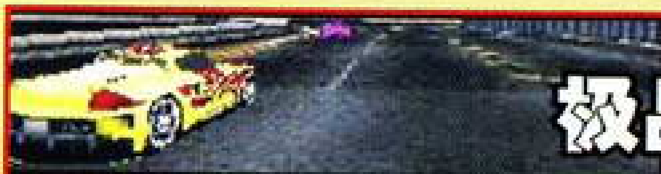
这是一个在《极品飞车》的世界里各个优秀车手的排名，这都是你的目标和将要击败的对手。

赛车事件 RACE EVENT

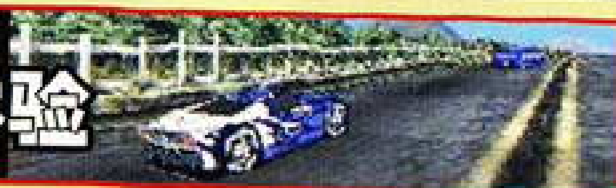
进入这里你就可以参加各种各样的比赛了，大部分的比赛形式和之前在“快速游戏”里介绍的游戏模式是一样的。只是多出一种躲避警察拦截的形式（BARRICADE），你需要在限定的时间内逃过警察们的追捕到达终点，听上去很可怕，其实游戏中警察们的车子大多是不会动地停在路口，只要你不直接撞上去就可以了，其他的就和平时的比赛一样。

这个模式里事件是被分为一小关一小关的，前面5关里每一关里有3个小任务和一个BOSS战，打完BOSS战就可以进入下一关。5关以后每一个小关卡是6个小任务和一场BOSS战。其实这些BOSS们就是你在“排行榜”里见到的那些对手，按照排名的先后你将在游戏的不同关卡中遇到他们，击败他们，让自己登上榜首，就是你在游戏中最大的目标。





极品飞车的试驾体验



首先说说赛车的起步，许多玩家可能都喜欢在倒数时将油门踩到底，认为这样赛车的起步会比较快。其实这是非常错误的想法，引擎处于高转速下的赛车起步是非常慢的，因为转速高，带去的是对汽车极速的影响，而不是加速度。所以我们的正确做法应该是通过不停的点击油门键，让车引擎的转速维持在一个中等稍微偏下的水平，这样等倒数结束，再全力踩下油门，此时车子的加速反应会非常迅速，于是让你在起步阶段就可以取得一定的优势。

然后说一下游戏中赛道的过弯问题。就本游戏来说，过弯是一个非常简单的技巧，游戏中90%的弯竟然都是可以全力按着油门通过的！这可是把玩惯了《GT4》的自己吓了一跳，什么“外进外出”、“慢进快出”的弯道规则，在游戏中几乎都可以无视，真是强得逆天啊！剩下那10%的弯道大多也只需要你放开油门就可以顺利通过，所以刹车键在这个游戏中几乎不会被用到……游戏中赛车轻微地与路边的护栏发生碰撞，车速下降





得并不厉害，车也不会变得很难控制，所以硬着头皮让车和护栏擦一下，比你按刹车键来避免碰撞反而更加有利。

最后说说比赛的过程，按照上边介绍的方法起步的话，基本上比赛的一开始你都是处于领先位置的，在接下来的比赛中只要不犯错误，电脑控制的对手是很难最上来的，不管它是什么难度下的电脑。不过有一点奇怪的是，如果你犯了错误，被超过，那么你追上对手的机会也很渺茫，特别是和高难度电脑比赛时，好像电脑的水平一下提高了好多的样子。所以在这个游戏中要获得胜利，最好的策略就是一路领跑到终点，不过好在取得开始的领先是十分容易的。另外就是扩大领先优势的问题，这里最好的方法就是走捷径，赛道的有些路段是有两种走法的，一近一远，所以你要尽量的去走那条近的道路。其实要做到这样也并不是很难，提早做好观察，看清两条路的不同入口，选择近的一条进入就可以了。

总体来说，这款GBA上的《极品飞车 头号通缉》难度不高，要取得比赛的胜利只需稍稍熟悉一下应该就可以了。



文 海文

GBA

神奇四侠 烈火

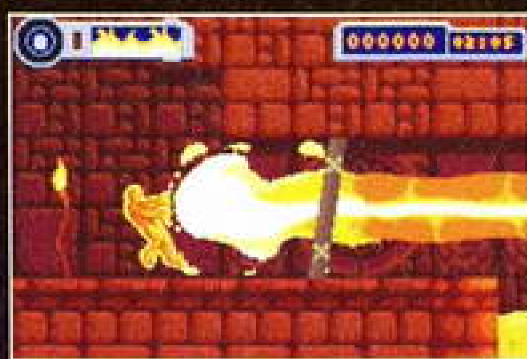
◆Activision/Torus Games◆ACT◆2005年11月8日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
Fantastic 4: Flame On

喜欢美式科幻动作电影的玩友们肯定对《神奇四侠》这个名字不会感到陌生。如今大家也可以在GBA上感受到这部科幻大作的魅力了！来，拿出你的GBA，和我们的霹雳火JOHNNY一起过关斩将吧！FLAME ON!

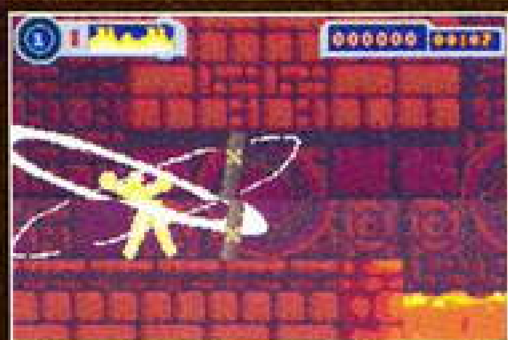
基本操作说明

十字键	控制主人公的移动。
A键	跳跃，跳至空中时再配合方向键可以向八个方向进行空中冲刺，可以通过强化来提高冲刺的次数。
B键	攻击，连续按下B键主人公就会自动使出各种连续技，这也是游戏中最基本的攻击手段。
开始键	暂停游戏。
长按↑或↓	向上或向下观望，可以看到上下两边敌人的动向，在一些特定场合非常有用。

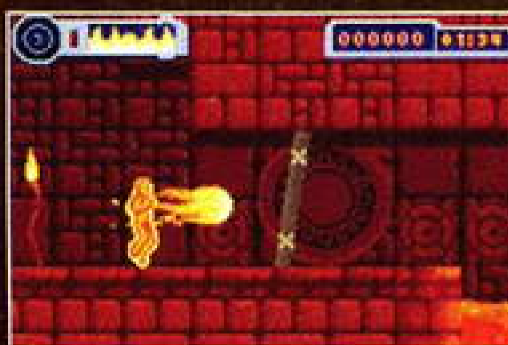
各种必杀技



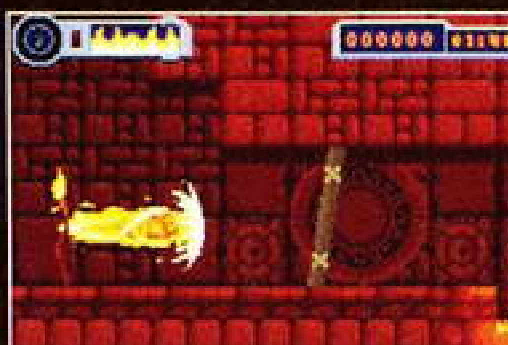
R键 火焰冲击波，威力强大的招式，可以对面前一条直线上的敌人进行毁灭性的打击，不过需要消耗一个气槽。



L键 火焰新星，保护性的招式，攻击范围几乎达到全屏，不过攻击力比起火焰冲击波要稍稍低一些，同样要消耗一个气槽。



↓+B键 火球攻击，主人公会向前方扔出一团火球攻击敌人，火球的威力虽然不是很大，但是可以抵消掉敌人的子弹，并且用来对付站在远处的敌人效果也不错。可以在空中使用。



A键+B键 前冲攻击，主人公会使出具有贯通能力的前冲攻击，威力不大，但是对付群敌时相对比较安全。可以在空中使用。

游戏画面



气槽 使用火焰冲击波和火焰新星时的必要条件，每使用一次，就会减少一个气槽，增加气槽的方法就是不断地攻击敌人。

体力 主人公的体力，受到敌人攻击就会减少，降至零后自然就会GAME OVER。在攻关过程中走到画面上的护士处就可以回复大量体力。

时间 玩家在本关中所花费的时间。

分数 玩家目前的分数。



强化能力



在横版游戏部分过关后，主人公能够强化自身的能力，可强化的选项共有4个，分别是：

HEALTH	提升主人公的体力值上限。
INFERNO + PUNCH	提升主人公火焰冲击波和普通攻击的威力。
SUPERNOVA + FIREBALL	提升主人公火焰新星和火球攻击的威力。
FLIGHT + CHARGE	提升主人公空中冲刺的次数以及前冲攻击的威力。

游戏心得

游戏的主体是传统的2D横版过关，随着主人公的不断前进，敌人也会不断地出现攻击主人公。本游戏中的敌人种类比较少，对付一般的杂兵用普通攻击就已经绰绰有余了，顺便还能多积累气槽。杂兵发出的子弹是可以用拳头打掉的，不过对掌握时机的要求比较高，当看到敌人的子弹向自己飞来时，最好还是能用火球攻击将子弹消掉，这样才是最安全的。当敌人大量出现时，就要小心一些了，虽说杂兵能力不强，可俗话说双拳难敌四手，对付多个敌人难免被偷袭，这时就可以可以使用火焰冲击波或火焰新星来一举歼灭敌人了，到了中后期，一些敌人挨了火焰新星或火焰冲击波后还不会立即死掉，这时再用一下冲刺攻击就可以将剩下的杂兵收拾干净了。

火球攻击也是比较实用的一个技巧，游戏中有不少敌人或炮台会突然发出子弹攻击主人公，由于这种攻击都很突然，所以很难在短时间里躲开。在这种时候先扔一个火球再接近敌人就会安全许多了，就算敌人突然开火也会被火球抵消掉。火球缺点在于发射频率不高，当敌人数量多时就显得火力不足了。

游戏中有一些飞行射击的版面，这时可以按B键发出火球攻击敌人，如果按住B键不放的话还可以蓄力放出大火球攻击敌人，不过实用性不高。在射击版面中玩家同样可以使用火焰冲击波以及火焰新星。



迷你游戏

在攻关过程中游戏会穿插滑雪和摩托飞车两种迷你游戏。在滑雪游戏中，玩家要一边躲开障碍，一边前进，遇到一些较低的障碍物时可以按A键跳起避过，当跳至空中时，按住方向键就可以摆出各种POSE，摆POSE可不只是好看那么简单，增加气槽才是直接的目的。有气槽的情况下就可以按住B键进行冲刺了。玩家只要比游戏中的那个女孩子先到达终点就算胜利。

摩托飞车其实和滑雪也是大同小异，玩家要做的同样是利用滞空时间摆出更多POSE来积攒气槽，再利用气槽来加速前进，在规定时间内冲过终点就可以过关，在此就不在赘述了。





文 自由 编 LIKY

BigBig Studios游戏工作室是一家新兴的游戏开发公司，其游戏开发人员主要由来自英国Codemasters游戏公司所组成，《科林·麦克雷拉力赛》《急速房车赛》等这些优秀的赛车游戏便出自他们之手。这款《强力追击》是BigBig Studios与SCE正式签约后所制作的第一款游戏。

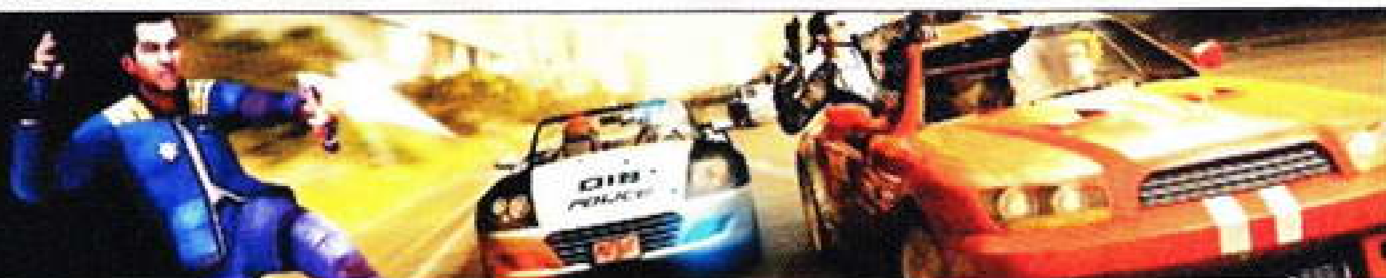


PSP

强力追击

◆BigBig Studios/SCEE◆ACT◆2005年11月18日
◆1人◆320KB◆34.99欧元◆欧版
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上
Pursuit Force

《强力追击》是把飚车、碰撞、枪战等元素糅合在一起的超爽快动作游戏。玩家扮演的是一名正义战警，使命是铲除活跃在这个城市里的五大犯罪集团。你不但要驾驶着汽车在高速公路上疯狂追捕敌人，还要同时与敌人进行激烈的枪战。当你开车慢慢接近敌人车辆的时候，还要做出只有好莱坞电影里面才有的飞跃动作，实在是太惊险刺激了。你可别认为这很容易，要想成为一名合格的正义警察没有几样绝活可不行。



追风战警以暴制暴的四大必备绝招

驾驶技巧



驾驶是游戏中的重头戏，大部分时间里你都在开车追逐着那些罪犯。游戏中能驾驭的交通工具种类很多，包括汽车、摩托车、快艇、直升飞机。你需要经常保持150公里以上的速度，飞驰在高速公路、街道、雪地、荒野上。由于很多关卡都有时间限制，所以过弯的技巧尤其重要，在转弯时松一松油门或者是点一下刹车，便能做出类似《山脊赛车》中甩尾的动作。另外，道路上并不是只有你一辆车，你还要注意不能撞上其他NPC车辆。在道路上和敌人车辆纠缠的时候，最好以S型路线走，一来可以躲避子弹，二来可以引诱敌人撞上NPC车辆。可以这么说，如果抛开枪战部分的话，这就是一部纯粹的竞速游戏。

撞车技巧

游戏中有些任务安排你必须开着车去撞敌人的车辆，车顶有蓝色V字标志。这有些类似于《火爆狂飙》，不过实际情况绝没有你想象得那么爽快，可以说是痛苦。成功撞击敌人车辆能增加正义力量值，不过你要是撞上无辜的车辆，那将会倒扣很多能量。撞击敌人车辆的尾部和侧面都可以，要注意的是你撞敌人的同时，你的车也会慢慢磨损，所以说如果不是剧情安排的，还是不撞为妙。撞车是需要冲力的，速度没拉起来就去碰是没有效果的。



枪战技巧



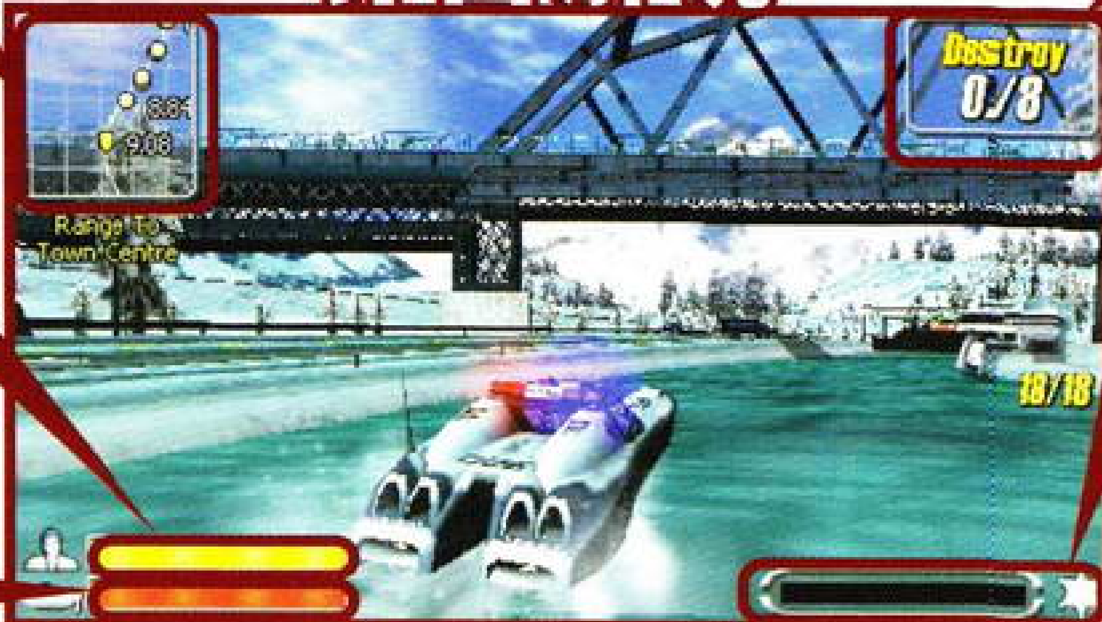
枪战分车上战、水上战、陆地战和空中战。由于敌人车辆某一边车窗内会有敌人向你扫射，你要选择没有敌人探身射击的一边靠近，这样就能躲避敌人的火力。由于是自动瞄准，你只需要扣动扳机和切换目标就行了(按键速度越快，射击速度就越快)水上战和车上战差不多，在水中方向不易控制，加上快艇的防御和火力比汽车强，所以基本上对付快艇的办法是找机会跳上去。陆地战比较简单，基本没有时间限制，在HP不多的时候，可以躲在障碍物后面等HP慢慢回复。在直升机上你只需要专心瞄准目标并开火。

跳跃技巧



作为游戏的灵魂，这个特技是最重要也是必须熟练掌握的。首先需要驾驶交通工具靠近目标，距离合适时会有提示出现，这时按下○键便能做出一个现实中绝对不可能的动作——从自己车上纵身飞跃到敌人车辆上。落到敌人车上后，要注意敌人也会探出身子射击，你只要按住□键便能悬挂在车边躲避攻击。敌人有时候也很狡猾，他会故意把车开得摇摇晃晃试图来甩掉你，如果你一只手脱手了，则要及时按下十字键的左或右来重新抓牢。消灭车上敌人后，便能成功抢下这辆车。另外还可以选择跳车部位，这就需要考验你的驾驶技巧，比如你从后面靠近敌人车辆跳跃的话，便能落在敌人车辆的后部。游戏中凡是一旦觉的自己的交通工具快不行了，就用这个办法去抢夺一辆新的吧。

界面解说



微型地图，数字是代表距离目的地的路程。路线上类似勋章的点代表自己，小圆点代表敌人

自己的HP，在没有动作或不受攻击的情况下可慢慢回复

你所驾驶交通工具的HP，对任何物体的碰撞都会减少车船的HP值。

竞速的时候是计时表，战斗的时候为敌人数量显示

是正义力量气槽，能通过杀敌、碰撞敌人车辆来增加，要小心别撞到无辜车辆。当能量槽全满的时候使用跳跃特技，便会像《脱狱潜龙》里面的子弹时间一样，敌人动作会变得异常缓慢，就是趁这个时候给敌人致命打击。正义力量的另一个作用是帮自己和车辆加满HP。

游戏操作

默认操作(Standard)				
状态	驾驶中	敌人车上	地面上	直升飞机上
R键	射击	射击	射击/逮捕	射击
L键	切换目标	切换目标	切换目标	—
△键	补充HP（能量槽满方可）	补充HP（能量槽满方可）	补充HP（能量槽满方可）	补充HP（能量槽满方可）
□键	刹车	悬挂	下蹲	—
×键	油门	—	奔跑	—
○键	跳跃	跳跃	—	—
十字键	控制方向	保持平衡	移动	瞄准目标
滑杆	后视镜	保持平衡	移动	瞄准目标
START	暂停/游戏菜单			
SELECT	喇叭			

在每种状态下还可以选择另外一套操作(Alternate)。打开OPTIONS，进入Controller Config内能进行设置。功能上一样，只是键位安排不同，大家挑自己顺手的吧。

五大邪恶势力

Capelli Family

暴虐的黑手党家族，是你首先要面对的邪恶势力之一。

Convicts

疯狂的飙车族，刚从监狱里逃出来的一群乌合之众，是一群不要命的改装车暴走族。

WARLORDS

狂妄的军阀，以妄图发动军事政变的将军为首，由于是一群军人，实力不可小视。

Vixens

妖艳的女子盗窃团伙，全是女性的犯罪集团，她们会让你很头疼。

Killer66

来自亚洲的的暴力帮会，势力范围最大，也是极度危险的组织。

三大模式介绍

CAREER：故事模式

正统的剧情模式，你将陆续面对五大犯罪集团的艰难挑战，每个势力有6大关，一共30大关。

RACE：追逐模式

一共15关，不过这15关不是一开始就能全部开启的，需要根据你故事模式中进度的多少来开启。此模式不能选车，只能使用指定的车辆进行挑战。游戏一开始，你将会处于最后一位，奋起直追吧。相信只要熟悉赛道，少撞车，掌握甩尾，就能轻松取的好成绩。

GALLERY：游戏画廊

可以欣赏各种交通工具的原画和任务中的CG片段，需要根据三大模式的成绩和进度才能一一开启。

HIGH SCORES：成绩榜

玩家可以查看三大模式中的成绩。

TIME TRIAL：竞速模式



一共分为5块区域，每块区域有6条线路。大致分水路和陆路赛，陆路中的地形包括高速公路，城市道路，雪地，土路等类型的赛道。陆路赛中能有29辆车供你选择，而水陆赛则能在9艘快艇中选择，不过这些交通工具不是一开始就能全部开启的，需要完成各种模式中的任务和比赛才能得到。



由于一路上没有竞争对手，所以也就是纯粹的拼速度，优先选择大马力车船。如果你反复挑战同一关的话，你在游戏开始后，能看见有一辆和你一模一样的幽灵车与你同时起步，这其实就是你上一次比赛时候的运动轨迹，你可以根据这个判断比上次开的好还是差，而且每过一段路，电脑会报出你这一段路与上次开过时候所用时间的差距。

游戏中能根据你的游戏进度和成绩自动开启作弊指令，比如刀枪不入，枪械威力翻一倍，加速度，无限正义力量等等，这些你需要在CHEATS里面自己开启。不过你不要高兴的太早，你开启作弊器后别指望能在新任务中使用，因为只能在已经通过的关卡中使用。





游戏中根据成绩评价值到一定程度便能提升等级。玩家可以从一开始的菜鸟警员级别(OFFICER)一步一步提升，直到最高的指挥官级别(COMMANDER)。而随着你等级的提升，你所持有的武器也会发生变化。

主角的等级(6个等级)	
OFFICER	警员级别
SERGEANT	警官级别
LIEUTENANT	中尉级别
CAPTAIN	上尉级别
MAJOR	上校级别
COMMANDER	指挥官级别



作为PSP上为数不多的赛车类动作游戏，姑且算它是赛车游戏。其着重展示车辆之间的战斗为卖点，确实有一种让人眼前一亮的感觉。另外游戏画面效果优良，在光影变化、雾化处理、景物贴图等方面都很精细，在各种环境下的驾驶都描绘得栩栩如生。单从车船外观造型上就能看出制作公司的诚意。紧张刺激的背景音效配合着充满速度感的追逐，绝对能让你手心直冒汗。在各种交通工具上跳来跳去战斗的独特创意，确实为游戏增色不少。如果非要说缺点的话，那就是游戏的难度不是一般的高，不管是竞速还是战斗都有太多的时间限制和路程限制，确实很令人不爽，如果你们不相信的话可以回家玩一下就知道啦。

文 月神侠 编 LIKY



《星球大战 战斗前线2》是由卢卡斯(LucasArts)授权Pandemic Studios制作的一款第一人称射击游戏，在PC、PS2、Xbox上都有发行。前作于2004年发行，并且是目前最受好评的"《星球大战》系列"改编游戏。前不久刚刚发行的本作是系列首次登陆PSP平台，借助PSP强大的机能，这款掌机游戏做到了跟它的家用机版本一样丰富的内容。欧美游戏杂志和网站对本作的评分属中上，老美们还是很喜欢这个游戏的。游戏中最值得称赞的就是音乐了，完全保留了电影里的配乐。每次那雄壮的音乐伴随场景展开就不由得让人听得热泪盈眶呀！

PSP
星球大战 战斗前线2
◆LucasArts，Pandemic Studios◆FPS◆2005年10月31日
◆美版◆1～4人◆128KB◆售价：49.99美元
◆对应无线网络◆推荐玩家年龄：13岁以上
Star Wars：Battlefront II

游戏针对掌机做了十分体贴的设定，让你在掌机上也可以感受到跟家用机版本一样的享受。比起前作，本作中新增加了电影《星战前传3 西斯的复仇》的角色，你可以选择作为共和国军(Republic)、机械兵(CIS)、反叛军(Rebels)、帝国军(Empire)的一员普通的士兵参与电影里的重要战争，也可以扮演电影的主角或者反面角色。为体现PSP掌机的功能，本作最多支持4人无线联机，可以和朋友一起合作打败敌人，也可以进行分组对抗。这个游戏没有故事模式，所以没有剧情，每场战役开始前和在战斗中电脑都会有提示教你要怎么做。那么，接下来就让我们开始一起进入《星球大战》的世界吧！

操作详解



作为FPS游戏，最为重要的就是操作。本作有4种操作方式，都比较复杂，需要一定的时间上手，具体请看下表：

按键	Default	Basic	Advanced	Retro
↑	乘坐／退出交通工具	乘坐／退出交通工具	乘坐／退出交通工具	跳／按住配合移动是疾跑
↓	锁定目标	换主武器	锁定目标	乘坐／退出交通工具
←	瞄准缩放	瞄准缩放	换副武器	换主武器
→	换主武器	换副武器	换主武器	换副武器
□	向左转	锁定目标	副武器射击	左平移
○	向右转	副武器射击	主武器射击	右平移
△	视角上移	跳／按住后配合滑杆是疾跑	视角上移	向前移动
×	视角下移	主武器射击	视角下移	向后移动
滑杆	移动	移动／转身	移动／转身	控制视角
L	跳／按住配合滑杆是跑	视角锁定	视角锁定	副武器射击
R	主武器射击	控制视角	跳／按住配合滑杆是疾跑	主武器射击
L+R	——	视角归回中心点	瞄准缩放	——
L+滑杆+R	——	——	翻滚	——
↓+×	——	——	——	瞄准缩放
SELECT	打开地图	打开地图	打开地图	打开地图
START	打开菜单	打开菜单	打开菜单	打开菜单

在游戏中可以随时更换设置，乘坐车辆宇宙战机、操纵绝地武士时的操作有所不同，可以随时打开菜单查看。

菜单说明



进入游戏以后会要求你新建一个存档，然后是选择难度普通（NORMAL）或者困难（ELITE），接着选操作方式。最后会问你要不要把记录保存在记忆棒里，第一项是删除记忆棒里的存档，第二项是不保存继续游戏，第三项是保存。注意，很多美版游戏的按键设置跟日版游戏不同，本作也不例外，×是决定，○是返回，△是退出。

终于进入游戏的主目录了，有4个选项：

1 单人模式（Singleplayer）

包括挑战模式（Challenges），征服银河系（Galactic Conquest）和即时战斗（Instant Action）。

2 多人联机（Multiplayer）

可以通过LAN无线连机。

3 选项设置（Options）

包括游戏选项（Game Options），声音选项（Audio Options），更改操作方式（Controls），游戏制作人名单（Credits）

4 游戏指南（TUTORIALS）

包括基本操作（Basic Controls），游戏选项和提示（Game Options and Tips），等级和英雄（Class and Heroes），空战指南（Space），挑战模式指南（Challenges），征服银河系指南（Galactic Conquest）。如果你英语不错的话不妨多看看，里面都是些很有用的提示，拿来当英语阅读训练也不错噢。

游戏中按START后出现的菜单，分别是回到游戏（Resume Game），游戏设置（Options），自杀换人（Respawn），重新开始（Restart Mission），退出任务（Quit）。

单人模式介绍



由于本作没有故事模式，所以主要的游戏方式就是单人模式。每场战役开始前和在战斗中电脑都会有提示教你要怎么做，下面为大家简单介绍单人模式的三种游戏方式：

挑战模式（Challenges）

分为皇帝的实施者（Imperial Enforcer），无赖的刺客（Rogue Assassin），反叛的袭击者（Rebel Raider）三个剧本。每个场景都会有规定的时间，在规定时间内要是死了的话可以继续来，不过时间还是计算在内，而且死了的时候时间还是在计算的，消灭的敌人数也是会继续算下去的。随着你在游戏中的进展，新的角色和新的能力会逐渐出现。每个场景结束后根据你的表现会给你评价；在皇帝的实施者（Imperial Enforcer）篇里，你要扮演的是帝国的一名士兵，在时间结束之前消灭规定数目的起义军；在无赖的刺客（Rogue Assassin）篇中，你扮演的是一名赏金猎人，通过不断的消灭目标挣得名声；在反叛的袭击者（Rebel Raider）篇中，你的任务是从银河统治者中偷盗物资、拦截走私品运回反叛联盟。每个场景开始前都会有详细的任务说明。



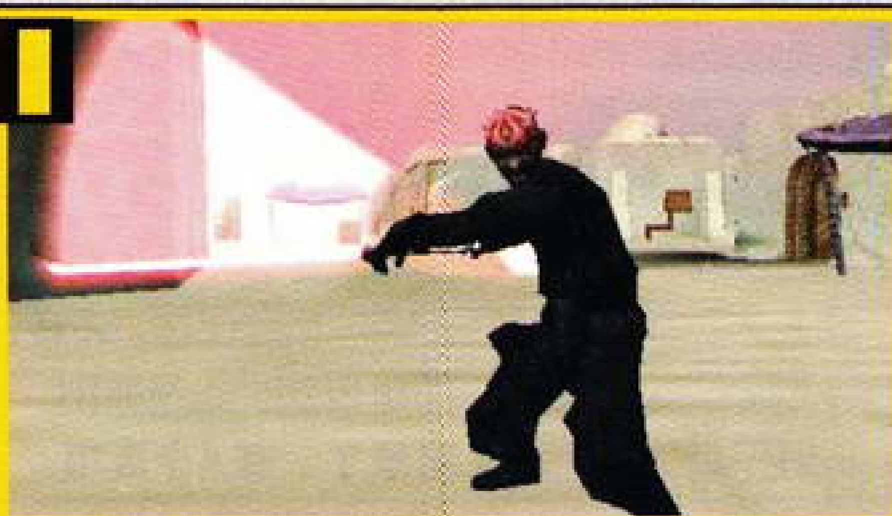
征服银河系（Galactic Conquest）

这个模式类似于传统的SLG，通过选择自己的种族，建立起一支强大的舰队，逐步征服一个个的星球，最终达到征服银河系的目标。在银河地图上，蓝色的星球都是你的友邦，红色的是敌人的地盘。敌我双方是轮流行进的。轮到你的时候，你可以在自己友星基地上建起一支舰队。当你遇到敌人的舰队或者敌人的星球时，战斗开始，战胜才可以占领星球。每次战斗前可以选择征集不同阶级的士兵，还可以购买物品提高你的战斗力或者降低敌人的能力。作为战利品，每次战斗获胜后可以得到点数用于建造新舰队，征集士兵或者购买物品。一共有四个剧本：起义军的诞生（Birth of the Rebellion），联盟的崛起（The Confederate Uprising），共和国主权（Republic Sovereignty），帝国的黑暗统治（Dark Reign of the Empire），可以随时存档退出。



即时战斗（Instant Action）

在这个模式里面你可以自己定制战斗。首先选择一个星球作为战斗的地图，然后选择战斗模式，有征服模式（CONQUEST）、夺旗模式（2-FLAG CTF和1-FLAG CTF）、狩猎模式（HUNT）、空战模式（SPACE ASSAULT）、决斗模式（ASSAULT），最后选择时代克隆人的战争（CLONE WARS）或者是银河内战时期（GALACTIC CIVIL WAR）。你可以在这个模式里面自由地定制一场战斗，操纵你的绝地武士来一场正邪大对决，改变历史！“唰唰唰”满大街都是光剑……想起了一句贝吉塔最KUSO的话：“怎么现在是超级赛亚人泛滥么……”



关于空战

STAR WARS BATTLEFRONT II

空战是本作中最值得一玩的一个模式，你可以操作你的战机在太空中迎战强敌，重现那些电影中的精彩镜头。游戏中有多达四种的战机供你选择。战机的操作有些复杂，我给大家讲解一下（使用默认的DEFAULT操作方式）：↑是进入和离开战机，←是起飞和着陆，↓是锁定目标，→是转换视角，滑杆是方向选择，L是副武器攻击，R是主武器攻击，△是加速，×是刹车，滑杆跟□一起按是360度翻滚，滑杆跟○一起按是转换角度。你可以操作战机直接飞入敌人的战舰内部着陆，换乘敌人的战机或者引爆战舰内部的定时炸弹。惟一不足的就是本作只有两张空战地图，少了点。



有小道消息说ILM的员工已经签署了《星战》7～9后三部曲的保密协议，看来未来10年还是有得闹腾了……要是什么时候再出个《星球大战 猛将传》、《星球大战 国际版》也是有可能的啊，怎么搞电影的都传染上的做游戏的坏习惯了？（−_−III）

MAY THE FORCE BE WITH YOU!



文 烛之武 编 马修

邪道兵器谱

游戏众神器乱弹

有战斗的地方就会用到武器，连一些RPG、SLG中靠拳头肉搏的武斗家也要装备拳套来提升攻击力，不用说普通的帅哥美女了。不过也许是清一色的刀光剑影太单调，游戏中不知不觉就出现了一些比较另类的兵器，并随着游戏的增多而增多。接下来就让烛之武玩友给我们讲一下邪道兵器谱吧！

就好像游戏玩家不能没有主机一样，主角们过关斩将少不了要有件神兵利器。武器对于一名战士来说，不仅是冒险中必不可少的杀敌工具，更是一种身份的象征。比如RPG中如果看到手握木刀的战士，那必定是个初出茅庐的小鬼头；若是见到哪位仁兄手中攥着把菊一文字，咱还是溜之大吉吧。武器的这种级别的象征意义在网游中更是不可替代，想要有身份就首先要为自己配把极品武器。除了这点，武器还是人们辨别职业的根据。这也是显而易见的，举个例子，你看马修身后背着的那把金丝大环刀，一看便是狂战士一类；而铭风自然是弓箭手了；至于LIKY，我们暂可认为此人已经遁入佛门远离了世间的血腥与杀戮……而游戏中的那些视救人于水火为己任的热血英雄们自然也不会落后于武器的装备上，他们比着拼着要在武器上标榜自己，以武器来展示自己的个性，于是游戏中的武器便多少会有些超现实，有时甚至会有些离谱，下面我们就来品尝一下这些千奇百怪的武器大餐吧。

■ 没有武器的话，这场战斗简直难以想象。



一石三鸟一举多得——伞篇





伞这东西，有三大功能。首先是蔽雨，不过在游戏中却绝少见到有人拿着雨伞到处冒险，不管风吹雨淋从来都是轻装上阵毫无累赘，或许雨伞对他们来说还太过先进吧，还也许他们的一身铠甲就有防雨的功能。（不锈钢？）第二个用途是遮阳，然而游戏中却鲜有MM手拿一把遮阳伞去拯救世界，皮肤居然还可以保养得细腻柔滑有光泽，实在令晚生惊羡不已。第三，就是伞可以作为武器与人搏斗，终于切入正题了……

一说到伞，很多人就立刻想到黄飞鸿大人，此人没事时总爱拿把伞装酷，关键时刻还将之运用得娴熟无比，委实不

可小觑。卡比的伞奥义比起黄飞鸿更有提高，对一些弱小敌人可以做到一击必杀，而且具有滑翔功能，可以从天而降一泻千里而安然无恙。碧奇公主也拿小阳伞当降落伞用，除此之外当然还是用伞作武器——一直以为碧奇公主是弱女子，谁知竟拿小伞当棒子把小怪物们活活敲死，典型的暴力女啊！

另据游戏史记载，日本战国时期出云大社的巫女阿国为了筹建修缮费到各地巡回演出，这样的美女孤身漂泊在外难免被五右卫门、杂贺孙市、前田庆次之流的市井之徒骚扰纠缠，于是她就每每拿伞哄走他们，和这些高人交手久了，阿国的伞技也变得十分了得。拿伞的还有小正太绯雨闲丸，虽然没有霸王丸、牙神幻十郎等大哥们那强悍的刀法，但也练就了一身鬼神莫测的伞法。和闲丸小弟一样使用刀伞结合的还有雪华姐姐，不过雪华明显更长于拔刀术，因此伞的作用也就不那么重要了。

另外有些同志称，美柳千奈美的遮阳伞和不知火舞那把古典格调的花伞在一定意义上也具有武器的功效，尤其与是和两位美女撩人的身形和天仙般的容貌互相结合之时，对某些男性有着一击必杀的效力……



高新技术科研产品——枪篇



枪这东西，是为我辈英雄所不齿的。我们真正的骑士要遵循强者的决斗规则，鄙视开暗枪的。明刀明枪地大干一场吧，这才是骑士精神！（旁：让我一枪崩了你先……）

枪炮的发明从根本上改变了战争的形式，游戏中也是如此。在游戏世界中，各种各样的枪炮与刀剑成并驾齐驱之势。有的逼真或者稍作夸张，有的则是把枪传奇化，作为幻想题材游戏的一部分来表现幻想的世界观。

比如说太阳枪，这把枪是我们神勇的吸血鬼猎人强哥的得意武器，用它来斩妖除魔真正是得心应手。这把太阳枪从外形上来看并没有异质到连枪的基本雏形都看不出来的地步，只是线条比较流畅，美感十足，一看便是把玩具枪。（笑）该枪全长约210mm，枪管长108mm，枪宽37mm，高136mm，初速为光速。众所周知太阳枪是利用吸聚太阳能来提供能量的，此时光能转化为化学能贮存在枪身的太阳能电池中，开枪时枪口会自动调节与敌人之间形成翘曲空间，以减少能量损失，然后将能量聚为激光粒子发射出去，从而达到伤人的目的。此枪为太阳神（SOL）所庇佑，对不死系有净化作用。以上数据与理论均为某物理学家烛



之武提供，欢迎大家向他投掷板砖。

除了强哥这把太阳枪，另一惊天地泣鬼神之宇宙无敌霹雳神枪乃是一女外星人之得意武器，她便是传说中的大场香。此女绝对可以让所有人无奈，尤其被惹毛之后会头戴太空头盔手拿玩具枪向你疯狂扫射，这把枪可以看作是太阳枪的衍生品，对所有种族拥有吹飞能力，另外附带昏厥效果——这副白痴像实在让人想不倒都难啊……

豆知识

枪在人类历史上的意义不言而喻，在欧洲封建时代，各国就纷纷为骑士装备枪支；在欧洲资产阶级革命中，枪更起到了推波助澜的作用；资产阶级革命胜利后，崛起的帝国还用枪在全世界来征服了大片大片的殖民地。


▲由李鸿章提名、美国人华尔训练出来的晚清"常胜军"华尔洋枪队。

比起欧洲，亚洲国家对枪的态度就保守得多，中国虽然是最早发明火药的国家，但直到清同治元年才建立装备枪支的"洋枪队"。日本也在战国时期就已仿照葡萄牙火绳枪生产了自己的步枪，像织田三千步枪手大破武田马军的长筱之战，还有以火枪战闻名战国的佣兵团杂贺众，但正式用枪装备军队已经是明治维新时期了，当时还遭到了众多视刀为灵魂的武士们的反对，电影《最后的武士》讲述的就是那样一个变革背景下的新旧碰撞。


▲《最后的武士》中，日本政府军队与武士集团的激战。

细腻柔软丝质润滑——丝篇

丝线这东西，作为武器是有不少人用过的。比如《西游记》中的蜘蛛精，她们与蜘蛛侠惟一的区别似乎只有性别。再如东方不败，印象中似乎很擅长以针线置人于死地。

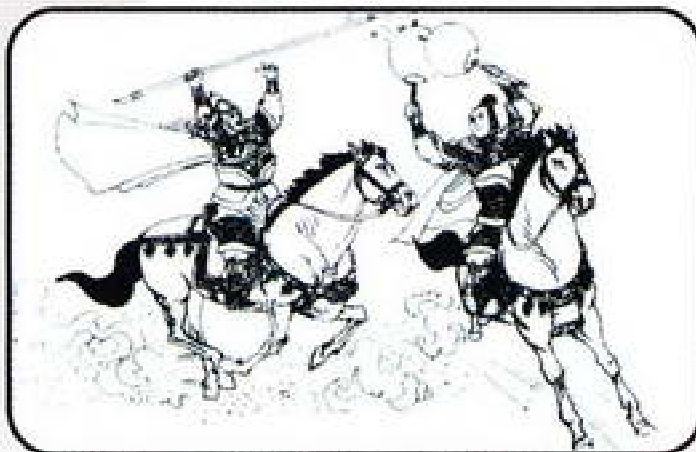


客观地说，丝线如果作为武器还是很难用的，首先使用者一定要拥有熟稔的蛛丝运用能力，要做到信手拈来随叫随到，断不可关键时刻掉链子弄得个人丝两空；第二，蛛丝定要粘力强劲，将人做成茧时要使其丝毫无还手之力，将其缚得束手无策对你言听计从；第三，蛛丝必须富有极强的韧性，当你利用蛛丝作人猿泰山状悠来悠去时，若是蛛丝断了那你就只有飞流直下三千尺了；第四，使用者要拥有极强臂力，就像刚才说的，人猿泰山悠荡时万不可一把没攥住滑将下来，而且如果你的臂力不够强劲又怎能做到用蛛丝抡着敌人叫嚣？第五，这是最重要的一条，使用者一定要拥有蜘蛛般的心境，正所谓人即是蛛，（猪？）蛛即是人，人蛛合一之时自是功成圆满之日。若是可以做到以上几条，那么就可以为你颁发蛛丝使用许可证，届时你就真正是一蜘（只）蛛（猪）人了。（阴笑中……）


▲曾经代表了香港影坛一个辉煌年代的东方不败。



千斤之重碎铁如璃——锤篇



很多人对锤的认识存在误区，认为锤作为武器肯定是像李逵的脑袋那么大，重的可以砸地三尺，孙猴子要抬起来都发憷。实际上抛开艺术的夸张来说，锤一般只有拳头大小，大的也不过足球那么大，形为球状，大家可以想象在硬鞭上插个苹果的样子。

铁锤无刃(废话)，以力伤人。游戏中以锤为武器的有很多，但多数是《牧场物语》中的农用锤模样，比如《马里奥》等。其他游戏中也有形状大小趋于真实的，比如《三国无双》中貂婵的金丽玉锤。而夸张离谱的也有，比如陈可汗的巨型铁球，(不要问我为什么把它归在锤类)想必也只有他能够使用如此笨重的武器。但有一点不解的就是可汗大哥为什么喜欢以头击锤，貌似他还不了解两者之间无论如何也不会迸发出爱情的火花。

另一个比较有个性的是《魔界奇兵》中的主角虎水银太的武器百宝，这件武器是有人性的，它固执地坚持认为自己是个如假包换的“人”。该武器是在锤子的基础上添了个脑袋，我们暂且可以认为那也是个锤，这个长着一张猥琐脸的铁球不仅形象上很有瓦里奥风范，性格上也是个集白痴与自恋于一身的家伙，不过有了他倒也增添了不少笑料，我们还是向铁锤大叔致敬吧。(百宝要是知道我这么说它，非得把我一锤砸死。)





自己动手丰衣足食——蛋篇



不用我说大家也知道用蛋作武器的是谁了吧，没错，就是耀西。关于耀西为什么会使用蛋作为武器的问题，本人经苦思冥想并潜心研究多年终于得到一些可参考结论。

首先是动机，耀西之所以会使用蛋作为武器，大约是因为它不会使用其他招数，它惟一的特技就只有下蛋而已。况且蛋可以达到与炮弹相同的效果，何不就自己动手呢。其次是为什么耀西能够做到随时产蛋？有以下几种可能：第一，敌人身体和各种水果的绝大部分成分为精细胞，耀西吞下敌人后会在在体内迅速进行一系列生物作用，从而立刻产蛋；第二，可能耀西的蛋并非真正的蛋，而是表层涂有颜料的××，

（寒）此种可能性也解释了为什么蛋打击到敌人却不会破裂。

基于以上两点可以总结出，想要使用蛋作为武器的条件：如果按第一种假设来讲，使用者必须为雌性，并且要有一颗坚如钢铁狠如蛇蝎的心，否则会有不忍心抛出自己亲生儿子的状况发生；若是第二种假设，对使用者的性别并无要求，但必须肠胃功能极强，能够瞬间将敌人转变为××排泄出来。另外还要有一颗麻木不仁的心，否则绝不敢拿起自己的××投射敌人。若能做到以上几点，便可顺利出师毕业了。（注：以上理论均为某生物学家烛之武倾情提供，欢迎大家毫不客气地向他投射××。）



潇洒绅士标配用具——烟具篇



说到烟具可能会有人想到使用打火机、烟灰缸作为武器，很遗憾，这并不是我们要说的。（众：是你自己胡思乱想吧？）我们要说的武器，叫做烟斗。烟斗除了可以用来吸烟，还是一种身份的象征。有人说过：在呼与吸之间，烟斗带给你许多生活品味的享受，对他人与对自己的尊重，也带给你对生命的信赖和宽恕。这便是一种境界，五右卫门使用烟斗作武器，便把这境界提升了一层：在抡与敲之间，烟斗带给你许多打斗与品味的享受，对他人与对自己的暴打，也带给你对生命的藐视和痛恨。五右卫门用烟斗作武器的可以说是空前绝后，由这个事实也可以证明他的确是个老烟鬼，因为没钱买烟只好展开了他那宏大的冒险。用这烟斗不仅可以把别人打成重度内伤，还可以发射烟灰弹，真是一箭双雕。虽然看似与硬鞭的效果相似，但却有着比其更强大的威力。从外形上来看，该烟斗又粗又大，且为直板造型，简直是专门作为武器用的。另外大家仔细看看五右卫门的长相，分明就是个烟斗嘛。



随身携带就地取材——酒具篇

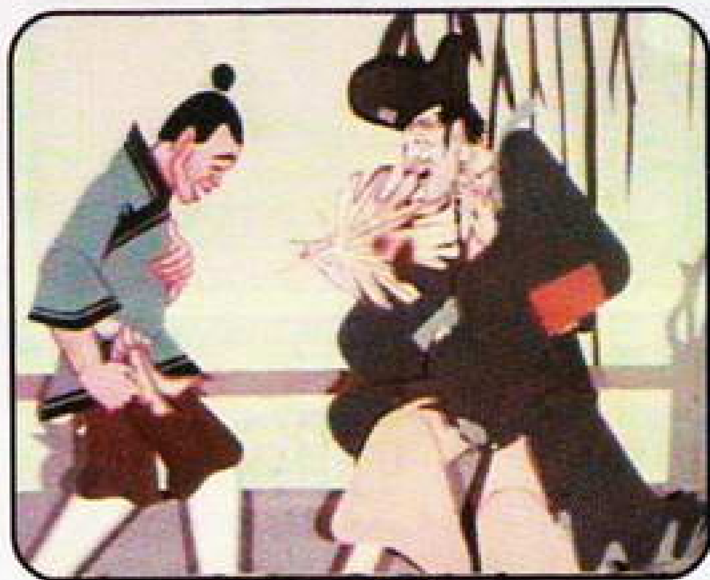
真正的高手应该是没有武器的，所谓的武器归根结底不过是伤人工具，那么若是用任何东西都可以达到伤人的目的，那又无所谓什么是武器什么不是武器了。黄飞鸿以伞击人固然有摆酷的因素在，但也说明了这个道理。镇元斋这个醉老头使用的武器，则是其随身携带必不可少的看家道具：酒葫芦。这样一来正好让自己的酒壶能够成为多功能用品，又免了装备

武器的麻烦，实为两全之策。当然，如果此壶只有这么简单本人也就不在这废话了。实际上酒壶最主要的功能仍是盛酒，镇元斋毕竟是练醉拳的，没有酒怎么行？没有酒他就没招了。所以说这酒葫芦一可以力伤人，二可以酒生威，可谓是一内一外，一柔一钢，里应外合，刚柔并济，真是个不可多得的宝葫芦。另外听说，这件宝物还有一个绝招，据镇元斋老伯自己说，只要你将此葫芦的壶口对准别人大叫一声人家的名字，那人若是应了便会被吸将进来，在葫芦里便会尸骨俱焚，终将粉身碎骨肝肠寸断而死。此招果然狠毒，不过据说镇元斋自己却经常莫名地被敌人吸过去……他为了掩人耳目，他便给起了个名字叫鬼醉酒……（笑）





风流倜傥逍遥天下——扇篇



扇子本是扇风的，不过又有很多人把它作为武器，倒也算是多功能用品。实际上扇子作为武器应该不是很另类的事，好像一般都是些英俊潇洒的公子哥手拿一把折扇到处招摇过市。用蒲扇的也有，铁扇公主，济公老头，不过一般都是仙人的武器。好像有个叫花无缺的使用折扇，这似乎应了上面所说的方便的道理，但本人还是矢志不渝地认为他在摆酷。

来看游戏中的扇客，不知火舞可以算是一个吧，若是被她那把泛着香气的诱惑之扇击中真是死也





足惜啊。另外那个白痴忍者惠比寿丸也曾经使用过折扇作为武器，难道他也想装酷？这也太不现实了。扇子应该说是书生的用品，但不应该用来战斗，不过时代不一样了，如今大乔小乔都能上战场用扇子以一当百，诸葛亮司马懿这两个大男人也就不足为奇了。虽然谁都可以用，但却还是有些要求的，比如很重要的一点就是要有俊秀的面庞和标志的身材，免得发生与宝扇不匹配的情况。至于惠比寿丸的相貌问题我们还是略过吧。（旁：要是长成烛之武那样子可以吗？——不可以，劝你去使用板砖。-_-）







龙游云隙凤舞九天——鞭篇



提起鞭这类武器，不知大家第一反应会是《恶魔城》中的圣鞭还是狩魔冥的“屠龙鞭”？不过不管是什么，应该都属于软鞭的范围之内。而在我国古代，鞭一般是指硬鞭的——其实说白了就是一铁棍子，沉重而无刃，多为力气大的人使用。一般的武者多用双鞭，焖神尉迟恭、双鞭呼延灼便是很好的例子。



这次我们要说的既不是硬鞭，也不是圣鞭，而是超级无敌BT鼻毛鞭。前面说的以随身携带的物品作为武器的若是高手，那么这位用自己器官作为武器的波波波大人就是高高高手了。他的鼻毛不仅可以作为武器，据说其鼻孔里还住着

人，并在他的鼻毛上晾衣服。（呕）波波波大人对自己鼻毛的驾驭能力远非常人可比，据说可以达到常人的手臂一样的灵活程度，简直就是指哪打哪丝毫没有失误的可能，且威力极大——其实就算威力不大恶也把人恶心死了。波波波的鼻毛不仅可以鞭打别人，若是达到明镜止水的境界还可发挥出鼻毛的最大潜力鼻毛真拳！倒一个先……



上开天锁下地入门——盗具篇



不用多说，这盗具自然指的是索拉的那把键刃了。自古以来钥匙都是用来和锁打交道的，而若是有人以钥匙作为自己的标志那这人肯定是盗贼出身了，因为盗贼永远是钥匙的最佳搭档，钥匙若是离开了盗贼便会流于庸俗，盗贼若是离开钥匙那就成了五右卫门了。不过索拉拿着这钥匙并不是到处行窃，（-_-）而是封印黑暗之门。他封不封印哪家的防盗门我们不管，还是先重点说作为“武器”的键刃吧。

这把钥匙还是比较实用的，功能非常之多，不仅有普通的滑行攻击和追踪打击的连击功能，还可以作为飞行道具使用，突击时也是得心应手，而且还能发射光线。这些技能当然都是要有索拉的功夫支持着，在GBA版还需要若干张钥匙卡的辅助，否则就真的只能开门用了。所以与其说这键刃是一件独立的武器，倒不如说与使用者甚至卡片结合起来才是一套真正的武具。这件武器不是说用可以用的，最起码要背负着不一般的宿命，还要学习各种卡片的运用技巧，看来索拉的智商还真是不低啊。



邪道武器的乱弹就到此为止了，其实话说回来武器哪有正规与邪门之分？只不过刀枪剑斧在人们的脑海里已经流下了较深的印象而已。这样说来以上的武者们就是一群勇于创新与开拓的新一代知识分子了，我们就为他们的独创精神喝彩吧！未来的武器是什么样子绝非我们可以臆测得了，拭目以待吧！



文 铭风



NDS

马里奥和路易RPG2

◆Nintendo◆RPG◆2006年11月28日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
Mario & Luigi: Partners in Time

时隔《马里奥和路易RPG》2年后，我们的英雄又开始了新的冒险。正如美版的副标题“Partners in Time”一样，这次，我们的胡子大叔和他的绿兄弟将在时空中穿梭，回到过去，协同幼时的自己从邪恶的外星人手中挽救蘑菇王国！

游戏菜单





游戏中我们的主角会得到博士给予的皮箱，按START便可打开箱子进入主菜单。从上到下分别是：

物品	查看／使用所拥有的道具，查看豆子数量。
装备	替主角们进行防具和饰品的更换。
状态	查看人物的状态。
龟壳	查看拥有的连携道具。
瓶子	可检查所获得的深蓝之星的碎片。

关于攻关

本作中由于上屏有了地图，所以在攻关的指向性上比前作明了很多。游戏的流程分为一个个地图，我们的目的就是破除一切机关，抵达进入下一个地图的蓝色开关或蓝色管道。所以一般依照地图就不会迷路。

关于连携道具

前作中十分不错的合体攻击到了本作被多种连携道具给取代了。当选择这些道具时，在上屏会出现使用方法的提示。依照提示进行操作就可以了。不过想要打出高连击，反应一定要快。



超越时空的大冒险从现在开始！

序章

很久很久以前，在一个遥远的空间内，有一个黑暗潮湿的星球。这个星球上孕育着可怕的生物，他们将自己送上了宇宙，目的是寻找一个全新的家园。最后，他们将自己的目光聚集在了一个位于遥远世界的，和平而又美丽的星球上的……蘑菇王国。

王宫内，年轻的大臣正在接待公主的玩伴宝宝马里奥和路易兄弟俩。当俩人快步来到了公主处时却发现这里的蘑菇人都倒在了地上……此时从空中掉下一个熟悉的身影，原来是年幼的库巴王子来将公主带走。在大臣被库巴的火吓晕后，宝宝马里奥和库巴的交锋开始了。



作为最初的教学战斗，完全就是让大家熟悉系统。战斗的间隙大臣会苏醒过来并教你在适当的时间按键和发动适时攻击和闪避，成功地攻击几次后战斗结束。正当众人为战斗的胜利庆贺时，外面响起了爆炸声。蘑菇王国受到了袭击！

画面转到现代，大家熟悉的GADD博士完成了时间机器，动力的来源是神奇的深蓝之星。时间机器的测试在蘑菇王国召开，碧奇公主很高兴地参加了这次实验，因为这次实验的目的就是回到过去的蘑菇王国。出发的过程十分顺利，然而，到了约定的时间，公主没有回来……过分忧虑的大臣晕倒了，众人慌做一团。

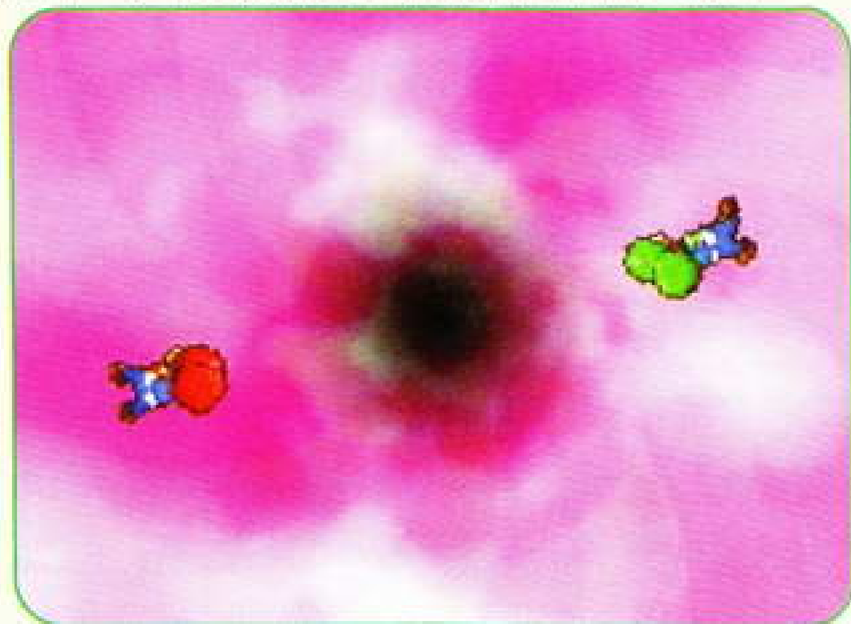
玩家可操纵马里奥，跟随上屏地图的显示，在左下房间内得到了恢复蘑菇。回到大厅，众人正围着昏倒的大臣。

蘑菇人："大臣，有什么遗言吗？我能带走你的手杖吗？"

医生："现实是残酷的，他过于担心而使自己昏倒了。如果没有恢复蘑菇的话，我们什么也做不了。"

见状马里奥立刻跳出并拿出了蘑菇，大臣清醒的同时时间机器也回来了，然而机器的外观却十分破烂。众人列队去欢迎公主，不过从机舱里出现的却是一个可怕的怪物。

战斗时，大臣依旧会进行教学，不想看的人可选NO。战斗结束后在机舱内部也找不到公主。博士拿出了像NDS一样的搜索器，发现公主依旧遗留在过去。同时路易来报告，一个神秘的洞穴出现了在花园里。向下来到花园，见到洞穴后路易兴奋地站在边缘查看。正如博士所料，这是一个时间隧道，虽然能够很肯定是通往过去的蘑菇王国。但是具体是哪个地点却很难掌握。所以，这并不是救回公主的最好方法。当然更可怕的是，回到过去后如何回来也是个大问题啊。这时，大臣乘着床冲了过来，并大声询问公主的下落。可怜的路易就这样被撞得掉下隧道，马里奥兄弟的冒险就这样开始了。



冰雪镇

兄弟俩汇合后从时间隧道又掉出了一个皮箱，原来是博士给大家冒险用的。接着，时间隧道消失了。前进的途中皮箱会教你一些基本的操作方式。然后会遇到正遭受袭击的蘑菇村民，从受伤的村民口中得知，村庄正遭受紫蘑菇人的攻击。被飞碟驱赶前进后会遇到紫色小蘑菇，可熟悉下遇敌的规则，踩敌人进入战斗后会先攻击一下。

来到村庄内，这里一片狼籍，村人被飞碟攻击后还被抓走。某个房间可以记录，在右边房间的烟囱内见到了村长，交谈后将他从烟囱里顶了出来。可是，还没等他落地，大批的紫蘑菇出现了。虽然很想救他们，但还是敌不过对方的飞船……



空中，宝宝马里奥一行乘着小库巴的飞船逃跑，但背后的飞碟也发动着猛烈的攻击。小库巴通过广播叫大家到中央的甲板集合。到齐后，小库巴发动了大炮将所有飞碟打落，不过飞船也由于操作不慎而来到了雪地村的附近。库巴正好目击了马里奥兄弟俩的败北，正想离开时小公主开始大哭，于是小库巴不得不前去帮助马里奥兄弟俩。将敌人驱散后，小马里奥兄弟成功地用连携道具将马里奥兄弟救了出来。

飞船上，年轻的大臣告诉大家，紫色蘑菇人的目的就是抓走这里所有的生物，夺取这里的每一寸土地。现在，几乎所有的地方都被占领了。而飞船即将靠近的蘑菇王宫，也被改造得面目全非，现在被称作 shroob 城，传闻他们的领导shroob女皇就在里面。

正当马里奥向大臣解释自己来自未来



时，警报响了。屏幕上显示出了 shroob 女皇的警告，当然，没人听得懂。但城内射出的导弹却让众人理解了对方的意思……爆炸过后飞船成功地迫降在了库巴城。

由于和库巴失散，所以城中的敌人依旧会向主角们攻击。通过红色的细道后，两人见到了小马里奥兄弟，开始了四人行动。进入下一场景的门前的蓝色按钮要四人同时踩。接着有个高台，需要将小马俩扔上去顶管道开关。一路前进，进入蓝色管道后可记录。

然后还是要分头行动，将小马俩扔到高处去顶开关。途中有双色方块，需要不同的人在短时间内分别顶到，这样才会解开机关，出现新的通路。控制宝宝们进入黑暗的针刺地带后，要控制马里奥兄弟在外部顶有阳光标志的砖块，红色时由马里奥顶，绿色由路易顶。只有由正确的人顶了才会在针刺地带出现能够照明的太阳砖块。让宝宝们顶后出现太阳照亮道路，通过后在房间内获得闪光碎片。

在最后的房间内找到了时间隧道，众人勇敢地进入了里面。终于可以回到现代了，虽然大臣对这个现象无法理解，并认为两人是傻子，但最后还是跟着进入了时间隧道。

来到城堡上方大厅见到了博士，他竟然将之前的蘑菇怪物做成了标本……告诉了他紫色蘑菇人的事情，商量后发现要救出公主还是没这么简单。接着众人拿出了找到的闪光碎片，原来这就是深蓝之星的一个部分。突然，看到闪光碎片的蘑菇怪物开始发抖。博士灵机一动，看来找到更多的碎片就能获得击败这些外星人的力量了。碎片之间能够互相感应，指向下一个碎片所在地的时间隧道开启了。在右边购买齐物品后就前进吧。

讨厌的森林

初期有树洞，可将小马俩扔进去获得物品(后面每个迷宫都有这样类似的地点)。然后在树下发现了公主的一个随从。在公主被抓走后，随从就被挂在这些树上，这些树能够吸收蘑菇的能量和营养，然后被他们的活力工场转化为能源供飞碟使用。虽然破坏他们能量之源活力工场并不着急，但工厂内有其中一个碎片的话就不一样了。

来到此地图的右下方，这里有很多透明砖块。将宝宝们扔进左下的树洞内，将一个个火球顶到上层来。然后控制马里奥兄弟将这些火球顶到中央聚集起来，再将聚集起的火球顶飞。挡路的树丛被烧掉了。



活力工厂大门禁闭。先来到右边，这里要让宝宝们进树洞，顶砖块控制钉刺地带上平台的走向。马里奥兄弟乘平台来到右上的塑像处，先顶管道让4人集合，然后来到塑像边，在马里奥起跳的时候按X/Y键(以后很高的机关砖块都需要靠这样来顶)，这样宝宝们就能顶到高处的双色方块了。继续向上前进，在宝宝们的帮助下来到了左边的塑像。顺序顶双色方块，启动第2个装置后工厂大门开启了。通过下方的钉刺地带回到下方，进入工厂。

一进工厂，马里奥兄弟就被敌人招来的“鼻子”给吸走了，只留下宝宝们和疯狂的乌龟战斗。胜利后乌龟清醒了，将锤子给了两人表示感激。按R切换能力，小马里奥能够挥锤敲打机关，还能够将挡路的箱子清除。而小路易的能力则是跳到小马里奥头部旋转，钻入地中的两人可以通过一些栅栏，同时在有×记号钻下去顶上来后就可以获得豆子。

来到右上，从围墙上行走，击打场景内其他房间内的开关，最后进入场景右上的管道。途中的战斗会进行锤子战斗方法的教学。来到大树处，敲掉四个水晶救出了马里奥兄弟。干掉出现的救兵后，将宝宝扔到右上敲下开关。四人踩下蓝色开关，进入管道来到下一个地图。

大房间内，先将宝宝扔到上方敲开关，解除挡路的光线后。马里奥兄弟顶双色开关出现道路，让宝宝通过电流。接着要四人按顺序撞击双色方块。然后宝宝出来，从上方来到右边，敲下两个开关将两边的门开启。进入右边的那扇门(左边有个金币箱子，要高跳顶)。将宝宝扔到上方，配合后四人踩下蓝色开关。存档后进入最内部。

这里，一条奇怪的毛虫正在吸收能量，并传送给飞碟。正当马里奥兄弟商量着怎么进行下一步时，小马里奥已经开始动手了，一锤子将营养剂打翻后，毛虫愤怒地冲了过来。此战的关键就是营养剂，两旁的眼镜蘑菇会拿出蘑菇，此时攻击他们的话，蘑菇会掉入营养剂。让毛虫喝了掉入灰色蘑菇的营养剂，它就会变虚弱，狂攻击就可。掉入红色蘑菇的营养剂会让毛虫大幅度恢复HP。胜利后得到第二块碎片，小库巴出现，将众人搞晕后夺走了两个碎片……

回到现代，博士告诉大家，城里出现了许多时间隧道，但是通向的地点却还没有确定。接着要众人赶去中庭，公主正在大哭，而两个大臣正想办法逗乐她，终于，在使出回旋时，公主笑了。而马里奥和路易两人受到启发，又学会了新的技能。来到2楼图书馆，利用回转进入场景上方的时间隧道。



耀西岛

来到耀西岛，这里绿意盎然，地上残留着巨型脚印。房间内，遇到了记者凯利亚(Kylie)，稀有的装饰蛋的出现使她追寻到了此处。可是这里却清净地吓人，连个可以收集资料的人也没有。惟一值得怀疑的是房间内的弹簧床，但想弹起的话，艾丽的体重实在是太重了。宝宝两义不容辞地乘上了弹簧，看到的确是躲藏着瑟瑟发抖的耀西们。是什么让它们如此恐惧呢？突然，地面震动了起来。传来了沉重的脚步声，耀西们立刻逃走了。原来是一个巨大的恐龙，这些没来得及跑远的耀西们全被吞了……巨型恐龙离开后众人在另一房间内见到了库巴的巫师手下，他正为山顶的库巴送去点心。顺着他开启的门来到了下一个地图，途中路易偷偷拿了耀西饼干。



巫师见到众人跟来，在多处引发了火焰，将麻烦事交给众人后离开了。来到上方的水源，控制小马里奥饮水，然后用Y键敲他可让他吐出水珠。用这个方法熄灭第一个火炬。来到右边，宝宝们在空中会看到一个蓝色的装置，在云层右上喝了水后对其喷射后可将火熄掉，顶机关使红色砖块出现。来到左边，在场景上方让宝宝钻地进入铁丝网内部。喝水后朝两个木管喷射，熄灭火焰，然后让绿色砖块现身。在右上，调整管道的位置让宝宝们在上方喷水能熄灭火焰。通过蓝色砖块来到了下一个地图。

先将宝宝们扔上弹簧床，从云层来到上方。然后马里奥兄弟利用旋转从起点处前进和宝宝们汇合。接着，先用马里奥兄弟旋转到上层顶开关，让宝宝们进入出现的地洞，喝水浇灭火焰。接着再分头行动一次就可来到下个地图了。

在山顶，库巴正在高兴地吃饼干，见到众人后以为是来夺回水晶，于是便得意地炫耀两个碎片。不过此过程中宝宝们将小库巴的饼干都吃光了……巫师为了殿后而和众人开战。战斗开始不久后巫师进行分身，由于攻击全体的物品无效，所以无法确定真身。不过将他的普通攻击铁球敲回去可直接攻击到真身，确定攻击目标后就发动攻击吧。战斗到一定时间后他会落地，放出火球攻击，躲避的话他会烧到自己但还会冲撞一次，不过对主角造成不了威胁。胜利后前进，逃走的库巴走进了一条死路。他依旧记恨着自己的饼干被吃，所以吃下了两个碎片来代替。正当马里奥兄弟捉住他，小马里奥试图将碎片踩出来的时候，飞碟出现了。而更可怕的是那个巨型恐龙也出现了，被外星人变大的它将众人吃了进去。

在恐龙身体内部，在用饼干哄住痛哭的宝宝们后，皮箱告诉众人库巴肯定在胃里的某地(这里的地上有很多豌豆)。宝宝们弹上后看见了推石块的绿色耀西，不过势单力薄。顶管道砖块和马里奥兄弟汇合后，大家要从这里找到其他的耀西来帮忙。



宝宝们在大房间的树洞找到了果实，给上方的黄色耀西。右边房间，众人看到了天蓝色耀西。控制宝宝钻地道，喝水攻击飞碟，成功后炸开墙壁。战胜蓝色蘑菇后救出天蓝色耀西。右上房间，让宝宝们弹上后从中间洞穴掉落到粉色耀西处，敲打墙壁使通路出现。左上房间，将墙上的开关敲成左边的蓝黄两色后地道开启，控制宝宝们将地道中的

开关敲打成牢门上颗粒的颜色，（控制马里奥兄弟来到牢门前，敲打时跟下屏对照。敲成正确颜色后颗粒会闪光。）大门开启后救出蓝色耀西。左边房间，干掉蓝色蘑菇救出红色耀西。终于救出所有人了，在众耀西的合作下，巨石被推了下去，将肠道扩大了。

掉下去后在新场景内，众人看到耀西被制作成蛋。向下，四人要进行配合。马里奥和路易将下方的两个蛋顶起后，宝宝们喷水将蛋打破。蛋里面的耀西被解救后会将挡路的石头全部推开。在最下方场景获得物品后，踩下蓝色开关来到右边。这里见到了公主的另一个随从托得伯特(TOADBERT)，但是他失忆了。惟一记得的就是他自己的画，上面清楚地画着公主和外星女王的样子。留下看守蛋里耀西的托得伯特，主角们向上见到了BOSS，他的身边围满了蛋。随从托得伯特突然冲了进来，恳求BOSS不要伤害这些蛋，此时路易想趁机逃跑。BOSS拉起一个蛋一击将两人打倒了。



BOSS战中，无论是攻击还是反击都对其造成不了大的伤害。我们要先攻击它周围的蛋，被放出的耀西会去到上屏推石块。成功放出五只后，耀西推下的石块会将BOSS砸倒，然后就可直接攻击要害了。胜利后回到了耀西村，虽然小库巴企图抢功劳。但事实是不会被掩盖的，夺回两个水晶的同时马里奥一行也受到了耀西们最真挚的感谢。



回到博士处，从绘画上看，应该是外星人袭击了公主，而公主则用星星反击。来到花园，众人又从大臣处又学到了变球的技能。用技能转动右上的齿轮，可进入下水道。这里追踪红衣人，最后钻入下水道，在管道内找到了他，他竟然是前作魔女的随从，以后可在这里用豌豆换饰品（最强的那个是无限用连携道具）。这里的时间隧道可来到废墟镇，不过现在暂时去不了。来到城堡2楼，在中间的螺旋楼梯处，用滚动能力能够赶在限定时间内顶到顶端的机关，进入时间隧道。

耀西

格瑞茄沙漠

当众人兴致勃勃地进入中央宫殿时却发现……这里是紫色蘑菇人的大本营，大批敌人追了出来。追捕间，马里奥又见到了凯利亚。这次她给我们带来了外星女皇即将来到这里的情报。接着要解开门前的封印。沙漠里有四个头颅雕像，两两相对。要分别顶两个眼睛相对的雕像下面的双色方块才能让这两个雕像射出激光。这里两队人要分头行动。由于途中需要滚动来通过一个考验，所以让宝宝们留在左边，而马里奥和路易则赶去对面的雕像。



成功地将两对雕像的机关解开后，让宝宝们顶出现的方块，进入宫殿。又遇到了凯利亚，众人透过窗户看到了外星女皇的到来。可是接着的表演竟然是食人花吞噬碧奇公主……马里奥和路易十分着急，而此时凯利亚也被抓走了，快追！

先往右边走，这里有个金币方块，上面的地道里还有很多物品，拿光后往左前进。顶开机关后变球深入内部，然后顶管道砖块让四人汇合。接下来要用宝宝来探路，途中有用黄金太阳照明的机关。最后踩下四人蓝色开关后进入了……舞台中央。

虽然很让人吃惊，但事已至此，那就大闹一场吧！将舞台上的杂兵都打飞后，嚼着棒棒糖的巨型蘑菇人出现。BOSS 会投棒棒糖攻击，而攻击的对象由上屏的群众决定，举谁名字的牌子多就攻击谁。由于辨认太麻烦，后期颜色还会相反，所以一般 AB键一起按。他还会用物品攻击，还是看上屏的物品砸的是谁就攻击谁。

胜利后女皇动用人海战术，将主角们砸下了舞台。在地下，先熄灭火焰，砸开墙壁，从鼹鼠那里补充一下道具。下方是回沙漠的管道，玩家要向右前进。途中的幽灵敌人会偷东西，十分讨厌。墙边有地道，可钻进去拿物品，而某些有间隔的菱形柱通路可顺利滚过去。在内部，见到吞下公主的食人花，这次轮到了凯利亚。在场景中部，变球来转动齿轮，而宝宝们则在上方用水喷移动的道具，当上下方飘过的道具一样时喷到才算成功，成功三次后道路开启，进入下个地图。

控制宝宝们顶了机关后，变成球滚动去顶机关。然后一直前进。接着又会遇到了齿轮，不同的是这次转动齿轮后是让宝宝们所在地的平台移动，通过平台顶掉三个砖块后通路开启。在下一个地图，记录后踩四人开关进入中央。跳起用宝宝顶金币砖块后，BOSS 食人花出现。

它的攻击招数主要是空中跳水，根据它的姿势，石块溅起的顺序会不同。当他起飞时要用跳跃攻击，而它潜入土里嘴朝上时，要用锤子。此仅为持久战，值得一提的是在它潜地时，火焰花攻击的伤害很大。

胜利后得到了第三块碎片并救出了凯利亚，从她口中得知了公主正被关在内部。敲开上方墙壁前进，在开启开关时突然听了到公主的呼喊声。赶忙进入内部，还好公主平安无事，但可怕的是……她的脸却被紫色蘑菇粘住了。

稍做休整后回到了城堡的中庭，受到大臣们的启发，两人又学到了新技能。利用旋转和滚动可分别将宝宝们卷上高处滑翔，或将他们压薄后钻过窄道。然后小公主被风吹走了，先压扁宝宝开启右边铁门内的机关，然后将他们顶上高墙进洞救出公主便可。

向上前进后忽然发生地震，赶紧来到 2 楼公主的房间。库巴竟然在这个时候进行攻击……误吞了紫蘑菇的库巴喷出了大量毒雾搞晕了众人，趁机带走了公主，不过在逃走的过程中掉入了时间隧道。来到一层的左上，在对面对宝宝们用旋转，他们会滑翔到对面的时间隧道处。

斯沃普火山

最初会看到两个蘑菇人为你介绍这里的情况。上方墙壁内的金币砖块可变薄进入取得，而机关则要靠旋转将宝宝推上来顶到。接着前进，上到第三层时要先让宝宝们变薄，被风吹上到顶部将机关敲下来。控制马里奥顶机关开启大门，控制宝宝们进洞穴。汇合后进入下一个地图。

两对人分别用滑翔和旋转通过针刺地带。下个场景，让宝宝变薄进入洞穴，被吹上高处后顶下开关。四人踩下蓝色开关，向上进门。后一个场景一直向上就可，这里有些需要变薄才能取得的豆。又看见齿轮了，这次要先让宝宝们变薄，漂浮在洞穴的吹风口，然后另一队在外面用旋转推动齿轮。内部风力骤然变大，顶部的云彩上有个机关，顶开就可进入下个场景了。利用能力收集全物品后就可进入蓝色管道来到火山口了。一开始又是转动齿轮让变薄的宝宝们上去顶开关。来到火山口，众人发现了公主的皇冠，此时轰鸣响起，火山爆发了，喷射出了大量带火的石块。

一路逃到了右下的研究所，转动左边的齿轮后大门开启。众人在这里遇到了年轻的博士，虽然很想提醒他火山爆发的事情，可惜他埋头研究而不理睬大家。突然，火山的余波波及到了研究所，着火的巨石掉了进来。先控制马里奥转动左上的阀门，让水流出，然后让小马里奥喝了水去灭火。火焰被成功熄灭了，而博士受到小马里奥喷水的启发想出了全新的发明。年轻的博士离开后众人收到了未来博士的传呼，博士完成了新发明，并成功地让火山平静了下来。

在火山口，两块巨石正在交谈。方巨石的乐趣之一就是跳入带火的火山口，但现在的火山口让它很失望。为此圆形巨石对主角们大发雷霆，并开始了战斗。战斗中惟一值得注意的是当BOSS变为四个小BOSS时，真身是两个长得一样的小BOSS中的一个（看BOSS的牙齿），另两个没有攻击的必要，确认真身后用龟壳攻击吧。



胜利后，方巨石得知马里奥要去救美丽的公主后，毅然决定带他们跳入火山口。四人兴高采烈地登上了方巨石的顶部，此时圆巨石也想跟去。而方巨石的回答是：“你……太重了。”生气的圆巨石将众人华丽地踢了下去。

火山内部，库巴带着公主和小库巴相遇了。控制马里奥向右前进，看到旋风。要让宝宝们漂浮进旋风，这样才可通过针刺地带，在空中可顺便收集金币。继续前进，将宝宝扔进通道后要玩迷你游戏。变球后进入右边大炮，然后敲击按钮将球发射出去收集水晶。然后根据获得水晶的数量决定玩老虎机的次数。剧情过后想再玩的话需要花钱，转到三颗星星的话可获得一个豌豆。选第2项结束游戏后通路出现，然后先来到地图左下的蓝色管道，回到起点记录后乘上灰色石块继续前进。

获得左边通路的物品后往右边前进。在岩浆地带，需要扔宝宝到下方顶开关控制浮台。接着又要让宝宝们漂浮进旋风，到达底部后往左走，进入绿色管道后顶机关开启通路就可以让马里奥也来到底部了。在地图底部，跳起后用宝宝顶绿色机关让巨石落下。

巨石被红色方块抵挡而无法继续下落，先来到左边，进管道开启几个机关，最后获得豆子。这里也可乘蓝色管道回到起点。然后来到右边，又是一个迷你游戏。控制宝宝们收集30个空中的宝石。成功后可顶红色机关去除障碍。再次进入这里会要你收集50个宝石，可获得SIMPLE BADGE。而漂浮过程中一直往右可进入房间获得许多道具。



来到下层，顶蓝色机关让障碍消失后记录。继续前进来到最下层。大小库巴和两对马里奥兄弟碰头了，宿命的对决开始了。库巴的主要攻击方式就是喷火，用跳跃很容易躲避。当它缩成一个球由小库巴敲打时，我方如果也用锤子成功击回多次的话战斗的对象就变成了小库巴。此时不要吝啬道具，要尽快干掉他。因为它在HP少的时候会给自己和大库巴吃蘑菇，一次回复100HP。胜利后火山再次爆发，大小库巴被弹上了天。一翻道别后库巴跌回了时间隧道，而小库巴则降落在了外星女皇飞船的顶部。

正当众人想将公主接回去时，女皇飞船竟然来将公主带走。而众人则趁机进入母舰中。配合前进，途中可获得许多道具。来到一个昏暗场景，顶了机关后障碍消失，而机关会飞走。要让宝宝们上去打开电灯的开关，然后找到机关，在明亮的状况下顶多次就能让通路出现了。

乘电梯来到母舰上部，大家看到了公主。然而迎上前去的众人竟然被敌人包围了，原来那个戴蘑菇面具的公主竟然是女皇假扮的。正当大家束手无策时，敌兵中竟然产生了骚动，原来是凯利亚。在她的帮助下众人进入了通往顶端的电梯。

电梯中，马里奥告诉凯利亚自己来自未来，他们也带女皇去过未来。听到这些，凯利亚感到十分担忧，因为女皇去未来的目的很有可能就是将城堡搬到未来，夺取两个世纪的控制权。不过不用担心，凯利亚还拥有通往胜利的钥匙。来到了母舰中枢，凯利亚将钥匙插入了系统内，当系统停止运作时，紫蘑菇的生命将不再长久，他们的末日到了，大家开始欢呼。不过，钥匙似乎没对系统起作用……只是将众人脚底的陷阱开启了，马里奥一行立马从飞船内飞了出去。凯利亚落到了耀西岛，正好让托得伯特的记忆恢复了。

星星山脉

马里奥掉落在了一片狼籍的废墟村。补充好道具后开始冒险。让宝宝漂浮上右边的房子屋顶，进入右边场景后向下来到双色机关处。再控制马里奥和路易向下来到对面，顺序顶双色机关后就可开启铁门。之后碎片指出另一个碎片在星星山脉。继续分头行动，在最下面汇合后左边可回到城堡的下水道，而蓝色管道则可进入星星山脉。

这里的风景十分出色，同时也十分简单，只有一个要让宝宝们变薄来上到顶部的谜题。记录后向上，遇到了敌方的军队。他们搬运来了巨型炸弹来攻击。战斗中，先面对三个运大炸弹的搬运员，攻击炸弹的话敌人会直接将炸弹扔过来，成功打回去伤害不大。玩家要直接攻击下方的人，要注意的是千万不要干掉第一个人，否则炸弹还是会滚向玩家。当成功将下方打得只剩最前方的那个敌人后炸弹会滚向敌群将司令员炸过来。接着用什么东西狂攻就随便你了，个人推荐冰之花。

山顶的力量让深蓝之星暂时复原了，星星的精灵告诉大家，只有将所有的星星碎片还原才能取得胜利。原来女皇害怕他强大的力量而在和公主的战斗中将其破坏。在内部的宫殿内有其中一个碎片，不过只有得到承认的人才能进入。



来到宫殿前的星星门，马里奥十分容易地获得了承认，但路易却……为了考验路易，星星门命令他取来顶部的极光方块。来到最上方，让宝宝们从左边弹上。喝水后攻击马里奥旋转后升上来的砖块。然后再弹到右边平台将砖块顶下来。最后顶一下后砖块会来到星星门前，来到星星门前，想显示自己的路易却怎么也顶不到这个砖块。

“看来你十分不真诚啊。”星星门说道，“这个考验可是让你独自完成的。告诉我一下，是谁让这个极光砖块出现在这里的？给你三个答案。”给出的答案分别是马里奥，宝宝们和路易自己。路易进行了选择，然而这三个答案都是错的，正确的答案应该是所有人。因此星星门判定路易在撒谎。



失望的路易十分伤心，这时马里奥看不过去了，因为星星门自己说答案从三个选项中选的，老实的路易进行了选择，并没有做错啊。星星门十分吃惊，进行了重新思考后对这对拍档十分满意，同时也认同了路易。最后，重新认识自己的路易终于顶到了砖块，门开启了。

下一个场景中，要分别在五个角上顶星星砖块（跳起用宝宝顶）让光线出现，让中间的连线连成一个五角星。当顶其中一个砖块时，只有连起来的线才不会消失。右上，宝宝们漂浮进去后，对照顶外面的机关方块出现的颜色顺序，将内部方块用相应的人来顶，就能让星星方块出现了。左下，用黄金太阳替在洞穴里探险的宝宝们照亮，最后将星星方块顶下来。成功构成星星后来到中间的管道，进入宫殿。

主人公们终于获得了第四个碎片，此时凯利亚和随从赶来。凯利亚十分兴奋地告诉主角们，他们带来了重要的消息。恢复了记忆的托得伯特拿出身上携带的碎片告诉主角，就算收集了所有碎片，将蓝色星星恢复正常，要消灭外星人依旧是不可能的！

正想解释时路易拿出了已收集的四块碎片，见到这个的随从大惊失色地逃走了。跟着被最后一块碎片吸引的其他碎片，众人深入到了内部。下个场景中，宝宝们变薄来击打开关。大厅内，凯利亚和托得伯特都倒在了地上。

托得伯特：”马里奥，我的画。隐藏的答案就在里面……”在下屏擦掉污垢后，我们看到的是……有另一个女皇！一阵震动后怪物出现，将记者和随从都变成了紫色蘑菇。面对这个家伙，两人勇敢地冲了上去。

BOSS头上有刺，所以要用锤子攻击。一般招数就不多说了，当他扔防护罩困住众人时要赶紧按AB键摆脱，然后铁球和撞击分别攻击两个人。主要的攻击战术就是先使用冰之花，最好打出GREAT来大幅度削减它能力。一定程度后它会扔出刺球，将铁球打飞后BOSS会受到打击倒在地上，这时不要犹豫，用道具攻击吧。推荐铁球狗攻击吧，顺利的话一下子可踩掉他很多HP。战斗到一定程度后BOSS会巨大化，所有的攻击也因此都变大了，当然战术还是一样。而BOSS吐出的飞碟会倒记时，变0后直接GAMEOVER，此时要利用到BOSS的铁球，打正的话飘向右边，打歪是向上飞，利用这个来攻击上屏的飞碟，增加时间。



过去的蘑菇城堡



胜利后怪物掉出了最后一个碎片，获得所有碎片后往上，从时间隧道回到现在。见过博士后就可以从三楼到达过去的王宫了。利用碎片，门栓消失了。进入内部，在上方雕像处，配合黄金太阳宝宝们成功地打开了右边的通路。在右边，钻地后敲打开关，进入内部。

此场景的下方的树洞里有许多道具。本关也要分头行动，方法和沙漠那关一样，要两对人分别在两个相对的激光装置处顶双声开关就行了。先摆平下方四个激光柱后中间出现了机关，让宝宝们漂浮上去顶了，向上进入管道。在2楼，上到顶部的长楼梯依旧要求玩家在限定时间内顶机关方块。

然后潜入敌人的母舰，此时飞船突然动了起来，于是，在路易的建议下，众人尝试控制这个飞船。首先跳起让宝宝顶紫色的飞船砖块，然后会出现多个控制方块，四人分别控制其中的一个。宝宝们和路易控制的三个都是上升砖块，顶后会根据相关一起的能量多少来决定上升的高度。而马里奥顶的则是发射砖块，顶后飞碟会发射子弹后落到最下面。将所有的飞船干掉后2楼的武装也解除了，可来到地图右上有两个管道的场景，最右边的蓝色管道可以回到起点，回城补充道具。

进入另一个管道来到新场景，来到下方，让宝宝飘上去敲开关。然后马里奥转过平台顶机关，好让宝宝们敲到另一个。场景发生变动，四人依次顶双色开关后通路开启，进入了雕像内部。大家从显示器上看到了碧奇公主，听到马里奥声音的公主告诉大家她被锁在雕像的顶部。

进入下水道，来到一有齿轮的场景，先将宝宝们变薄来跳进通道，然后转动齿轮。最后宝宝们从上方的弹簧来到上部，敲下开关，汇合。然后要让宝宝们飘进旋风，来到下方顶开关，放下吊桥。过桥后先将宝宝们扔进树洞，然后马里奥变球进大炮，宝宝们敲下大炮将马里奥发射到对面去。控制马里奥顶左边的管道方块让四人汇合，再让宝宝们飞到右边去。然后两队人分别在两边顶双色方块，放下吊桥，进入下一个地图。

宝宝们钻地进下水管，从下方出口出来顶开关放下吊桥。管道里和吊桥对面都有许多道具可以拿。向右前进，在针刺地带顶了开关后放下吊桥，正想顶对面开关时却被铁球狗抢先吞了…… 上屏地图显示出四个星星砖块，被顶上的两个砖块会连成一线并向上发射光线，要利用这个特性来攻击躲在管道里的铁球狗。最后一击时五个管道都会探出脑袋，要攻击牙齿动得最快的那个。顶复原的机关让针刺地带消失，通过管道回到了城堡内。

这里的右边蓝色管道被防护罩罩着，先顶机关，开门的同时上方也出现了地道。控制宝宝们进入地道，先来到左上激光柱处敲下开关开启铁门，然后让马里奥在这里的双色砖块处待命。再让宝宝们来到右上的的激光装置处，分别顶双色开关启动激光就可让防护罩消失，进入管道。

目标是雕像的顶部，在中部，深蓝之星开始了活动。他叫主角们继续寻找碧奇公主，而自己则将去找女皇，说完便与主角们分开了。在最后的门前，皮箱提醒你记录。

终于见到了真正的公主，同时公主也很高兴见到兄弟俩和小马里奥兄弟。然而，当公主得知所有的碎片都在这个城堡里时却十分惊慌，

“马里奥，其实……”当公主想告诉马里奥什么时，母舰开始了对雕像的狂轰乱炸。当务之急就是去阻止母舰了，而被困的公主显然是无法同行的。带着公主的期望，众人从右边的电梯。(顶右边楼梯中的存档点，选

第3项可以回到此场景的起点。）控制头部的飞船和母舰进行战斗，只有将其放出的飞船打回去才能造成伤害。成功攻击四次后母舰撞向了雕像。

回到雕像顶部，公主已经自由了。来到母舰旁，仓门忽然打开了，女皇 Shroob 从里面出来了，愤怒的她冲向了主角们。激光攻击时要注意炮管的方向来决定是否跳跃。而敌人的另一个攻击方式就是锁定其中一员后进行多次光圈攻击后压下来，要先跳跃躲避光圈再用锤子攻击。我方要想将她的防护罩打破，然后才能攻击到本体。

虽然胜利了，但公主却催促大家赶紧离开这里，此时深蓝之星却出现在了大家的面前。

“马里奥”公主说道，“我这里有深蓝之星的核心，拥有这个后，星星将恢复原状。但是……我是不会让这个发生的。因为……”突然，诡异的笑声响起，小库巴从空中落下并夺走了核心。小库巴自以为这样便能够获得所有财宝了。碎片慢慢融入深蓝之星中，女皇爬了过来：“现在轮到你表演了，姐姐。”



忽然电闪雷鸣，小库巴被变成了蘑菇。原来在深蓝之星里封印着另一个 shroob 女皇，她们是孪生姐妹。在公主刚抵达这里时，强壮的那个就开始了袭击。公主立刻拿出了深蓝之星并将其封印了起来。于是年轻的那个便将公主关了起来。而现在所有的碎片聚集齐了，女皇的姐姐的力量也……回复了。

复原的女皇大声地嘲笑众人，竟然不搞清楚真相就将星星收集齐全。现在她自由了，而能克制她的星星也不在了，。不过，对于经历过众多大风大雨的马里奥和路易来说，也没有任何东西值得恐惧。

战斗中女皇会利用空中的飞碟来发动攻击，而公主会送星星让马里奥和路易攻击飞碟。只要将飞碟打散的话，这场战斗似乎非常简单。不过正如预料中的一样，最终BOSS不会如此不堪一击。女皇变身为了真正的形态，她会用触手进行刺击，脚部也会伸出触手旋转。要先将女皇脚部的触手解决，这样就能攻击到女皇头上的皇冠。让皇冠暗淡下来后，才能对女皇的头部造成伤害。如果买了许多全体攻击的花，战斗会比较简单。

“你可能打败了我。但紫色蘑菇会永远在蘑菇王国生存，总有一天我们会让这个可悲的王国永远被埋葬。”女皇丢下这些话后，变成了一个小小的紫色蘑菇。众人将其带在了身上。回到雕像顶部，看着宝宝们玩起的库巴变成的紫色蘑菇，众人回想起了女皇的话，并为下一步该如何处理众多被变成紫色蘑菇的人而感到苦恼。此时由于吵闹，路易被弄哭了，小库巴复原了……是眼泪，这可真是太神奇了。利用用博士的发明，将世界各地的紫蘑菇都恢复了原状。同时博士也将时间机器修好了，是回家的时候了。

回到未来，马里奥兄弟受到了众人的赞扬。接着来到大厅（建议记录），发现库巴躺在那里，且怎么也弄不醒他。这时女皇变成的蘑菇突然进入了库巴嘴中。库巴醒了过来，并喷出了大量的气体，这些东西慢慢地汇聚成了女皇的样子……这最后一场战斗虽然不能进行攻击，但只要反击和躲避了库巴的攻击就可对敌人造成伤害。

终于，一切都结束了，小公主等人也将回到过去。离别前，小马里奥将锤子送给了马里奥。而小路易却迟迟不肯离开……分别是伤感的，路易将身上的最后一块耀西饼干给了小路易。目送着时间机器的远去，众人挥手道别……加油吧，小马里奥兄弟。





我们软绵绵的小家伙史莱姆又回来了！这次他不仅又将用小小的身体去拯救100位同伴，而且还要驾驶巨大的战车呢！游戏在画面上继承了前作清新可爱的风格，再加上适中的难度，相信即使是从没接触过游戏的MM也能轻松上手。虽然游戏的流程并不长，但是其中的收集要素还是一如既往地丰富，要是想追求完美的话还是很花时间的。

文 全能的调停者　编 雷伊

NDS
史莱姆总动员2 大战车与尾巴团

◆Square Enix◆A·RPG◆2005年12月1日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4990日元(含税)
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

スライムもりもりドラゴンクエスト2 大战车としっぽ団

基本操作

L	菜单画面切换项目 输入名字画面切换文字 切换顶在史莱姆身上的物品的排列次序
R	菜单画面切换项目 输入名字画面切换文字
十字键	移动/选择项目 按住A时伸长史莱姆的身体
START	暂停/打开菜单画面
X	菜单画面中调出道具说明和角色说明 切换全体和局部地图
Y	挥剑(背着史莱姆骑士时)
A	确定/跳跃
B	取消/对话/扔出顶在身上的敌人或道具

顶

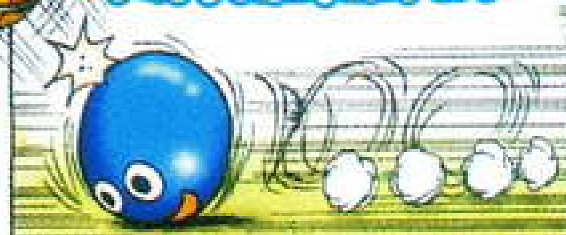


用史莱姆强袭撞飞敌人或道具后迅速移动到其下方就可以把该敌人或者道具顶起来，史莱姆的身上一共可以同时顶3样敌人或物品，按动R键可以切换身上敌人和物品的排列次序，这在游戏的解谜过程中会用到，B键可以把顶在身上的敌人和物品扔出去。

史莱姆的基本动作



史莱姆强袭



按住A键后用十字键来拉动史莱姆的身体，松开A键史莱姆就会向反方向冲出去，是游戏中使用率最高的一种动作。用它不仅可以攻击敌人和撞开宝箱救出同伴，到后期进化成超级史莱姆强袭后还能破坏一些特定的障碍。如果蓄力时间较长的话，还可以发出更具威力、冲刺距离更长的史莱姆火箭炮。

飘

在跳跃过程中按A键，史莱姆就会在空中漂浮，利用这种动作可以在相隔较远的平台间移动。



勇车战

本作新增加的系统，我方的勇车与敌方的大战车之间的战斗。我方必须不断将勇车内传送机上的物品当作炮弹投入炮筒中向敌人发射，当作炮弹的物品为玩家在迷宫中所收集的道具，这些道具都有自己不同的攻击力，在鸭嘴兽希德处可以进行勇车战所携带道具的设定。当然，敌人的大战车也会用同样的攻击方式来打击我方，当我方的炮弹和敌人的炮弹相撞时，攻击就会互相抵消(游戏中还有一些特殊的弹药用普通弹药是无法抵消的)。当将敌方大战车的HP减为0时，其中枢的门就会打开，用史莱姆强袭撞击心脏就可以把它彻底消灭。到游戏中期还可以让同伴们登上勇车共同参加战斗，按START键可以设定它们的AI，让玩家省事不少。我方勇车HP全满的情况下战胜敌人会获得完全胜利，以完全胜利来结束战斗就有机会获得更好的道具。



菜单画面

按动START可以调出游戏的菜单画面，菜单会在NDS的上屏进行显示，一共包括4个项目，在菜单画面中按L或R键可以对各个项目进行切换。

地图



显示迷宫或者城镇的地图。在镇上时按X键可以显示镇上各处设施的名字。在迷宫里按X键可以切换全体或局部地图，在局部地图画面中按方向键还可以移动地图显示部位。在迷宫中时，地图右边的史莱姆图标代表该迷宫中仍未救助的同伴数，金币图标代表目前所持的金钱数，如果持有世界树之叶(せかいじゅのは)或者世界树之露(せかいじゅのしずく)的时候会在史莱姆图标和金币图标间显示出来。

仓库



アイテム为目前所持道具，まもの为收集到的敌人(将敌人运回镇上就算收集)，レシピ为合成道具时的合成菜单。

勇车



显示勇车的HP、填装的弹药以及勇车上的同伴。

信件



本作中每救一名同伴，就可以在这里查看他的来信，调查信件后会得到他们送给主人公的礼物。其中画面右上方的是该同伴的肖像，右下方的为该同伴在镇上所在的位置。在下文的攻略中，我们将为大家把全100名同伴信件上附带的礼物全部罗列出来。

Game Over

和"《DQ》系列"一样，主人公的HP降为0时就会回到镇上，所持的金钱变为原来的一半。虽然游戏的难度不高，但为了以防万一，去迷宫冒险时还是带上世界树之叶/露吧。

铁球

尾巴团在袭击史兰王国的时候把很多铁球堵在了镇上，这些铁球上都标有数字，代表要救出相应数目的史莱姆才可以挪开铁球。当数字达到要求时，主人公家旁边的スラごろう头上就会有铁球符号提示。

魔物堂

鸭嘴兽希德成为同伴后才开设的设施。与希德对话可以进行勇车填装弹药的设置(デッキ)和勇车上同伴的配置(なかま)。当救出スラニック后和他对话可以用金钱和道具提升勇车的最大HP，提升的项目会随着游戏流程的推进

而增加，要把勇车的HP提升到最高必须得在通关之后了。与魔物堂右边的スリーツ对话可以和朋友进行勇车通信对战。

炼金

获得炼金釜后可以在魔物堂右边的马车中进行道具炼成。要想勇车战更加简单，就要多多来这里进行珍贵弹药的炼成。

博物馆

收集到30匹相同的魔物后，在博物馆中就会树立它的铜像。此时在铜像前会有该魔物观看自己的铜像，与之对话就能让它成为同伴，可以把它们带上勇车共同作战。当收集的魔物达到50和100匹时，铜像就能升级成银像和金像。

联动

在大魔王挖掘现场救下ころろん后，在博物馆前的屋子中与其对话可以和GBA版的前作《史莱姆总动员 冲击的尾巴团》进行联动。在插着GBA卡带的情况下启动NDS版与之对话，就可以得到隐藏大战车"ギガお"，在对战模式和勇车挑战赛中可以选择使用。



100只史莱姆全收集攻略



我们的主人公史莱姆和他的家人们一起生活一个叫作史兰王国(スーラン王国)的小国家中，每天过着无忧无虑的生活。一天早上，主人公的妹妹史莱美(スラみ)把他叫到了王宫的中庭，原来他们的好朋友荷伊米史莱姆米伊洪(ミイホン)想和主人公比划两下。米伊洪得意地告诉主人公他无意中得到了国王的宝物"勇车之笛"，只要主人公能够在60秒内把地上的落叶清除干净，他就把笛子给主人公吹一下。这个迷你游戏的玩法很简单，权作熟悉操作吧，只要用主人公的必杀技史莱姆强袭(スラ・ストライク)把地上的落叶撞掉就可以了。轻松破了米伊洪的记录，他遵守约定把笛子交给了主人公，主人公高兴地吹了起来，但笛子的响声却把老爸给吸引了过来。害怕被主人公老爸发现自己得到了国王宝物的的米伊洪慌张地把笛子塞进了主人公的肚子，让主人公看起来像吞了一根棒球棍，虽然主人公是难受了一点，不过这的确暂时骗过了老爸。不过既然老爸已经起了疑心，那中庭是不能久留了，于是众人决定暂时离开。操作着球棍状的主人公来到下方出口，城下町突然发生了剧烈震动，镇上一片嘈杂，大伙儿追随着主人公老爸一同赶了出去。

镇上已经一片狼藉，一群长着尾巴的鸭嘴兽把老爸给团团围住了，这群自称是尾巴团的家伙此行的目的就是要得到勇车之笛。身为王宫战士的老爸自然不会这么轻易就让这帮家伙得逞，尾巴团眼看计划没有自己想像得那么顺利，召唤出了巨大的战车把史兰王国给沦陷了，并且还把史兰王国的居民们全给抓走了，我们的主人公由于变成了球棍状，被尾巴团当成蚯蚓给扔到了林道上。这一扔虽然把笛子给扔断了，不过也让主人公恢复了原来的身形，于是，他的冒险之旅也就正式开始了。



ノッケの林道 Part.1

没走两步就可以发现一个宝箱，听到主人公的脚步声，宝箱开始摇动起来，原来主人公的朋友ドラお被关在了里面，它提示主人公用史莱姆强袭撞开箱子就可以救下它。虽然救下了ドラお但由于长时间被关在箱子里，他的行动暂时不太方便，不能用自己的力量回到镇上，于是要用主人公把他给顶起来。只要把



他顶起来去林道的入口往出口方向按B键就能把他扔回村子。主人公每救一个史莱姆都会收到他们的来信，察看来信的话还能得到他们送给主人公的礼物，ドラお的礼物是一颗“木の实”。(后文中每救一个史莱姆文章中都会用特殊字体把史莱姆的名字标出来并在后面的括号中附上其礼物，以方便大家查阅。)一路往上走会发现两只正要用推车运走宝箱的尾巴团团员，其中推车的笨家伙ブッカ居然不小心把小头目アニキ给撞飞了，同时也撞下了一个宝箱，用必杀技撞开宝箱可以救下スラごろう(木の实)，他告诉主人公用旁边的轨车就可以把他送回镇子，而主人公顶在身上的道具和敌人也可以放上去带回镇上。前进会看到一个高台上有个同伴宝箱，不过现在还不能撞开它。继续前进，又会看到刚才的两个傻冒尾巴团团员，他们嘀咕了几句话后便离开了，还留下了挡路牌挡住了去上方的道路。此时绕上高台可以撞开刚才见到的那只宝箱，救下しすたー(たからばこ)后两只史莱姆一起坐着轨车回到了镇上。

回到家中，劳累了一天的主人公很快就进入了梦想。第二天早上醒来，镇上获救的三位居民聚集在了一起，三人合力把教会前的铁球给挪去了，这样以后只要跟修女(しすたー)对话就可以记录游戏的进度了。另外，修女身后的那棵树后面有一颗“命の木の实”，找到后就可以增加一点主人公的最大HP了。大家都对尾巴团的行径非常恼火，主人公决定肩负起拯救同伴重振家园的责任，要救的同伴一共有100只，任重而道远啊。



ノッケの林道 Part.2

为了拯救剩下的同伴，主人公再次赶往了ノッケの林道。从上次被堵住的地方前进，会见到一只关同伴的宝箱，但是前面被岩石挡住了，用该场景左上的爆弹岩(ばくだんいわ)将岩石炸掉就可以把宝箱里的スラゾー(ばくだんいわ)救出来。往右走可以来到一处都是落叶的地方，上方有一个井口，下去后会碰到很多淘气鼹鼠，它们会钻在土中来回蠕动，然后跳出来一起攻击你，十分麻烦。用旁边的爆弹岩扔他们打起来会方便许多，不过要小心别炸到自己。炸开右边挡路的岩石继续前进，用同样的方法解决掉一群鼹鼠后爬上右边的绳子回到地面上，该场景左上有个传送点，可以回到林道入口附近。



左下还有个井口，进去后可以救得ドラテック(ばくだんいわ)和バルブル(ばくだんいわ)，前者会告诉你按动R键可以对顶在身上的东西排列顺序。从同一个场景上方的鸭嘴兽形的入口前进会遇到游戏中第一个BOSSモクじい。树状的他对主人公吵醒了自己感到非常恼火，立马就向主人公袭去。一开始他的行动速度很慢，只会伸出手来攻击主人公，很好躲避。当血扣到一半时，他会进入愤怒状态，攻击速度会有所加快，不过也不用着急，因为这个时候场景中会出现一些落叶，用身体撞它们有可能出现回复药，要打过它可谓易如反掌。

收拾完BOSS后继续前进会在宝箱中救出史兰王国的国王(おうさま，たからばこ)，正要把国王带回去的时候，周围突然出现了隆隆巨响，原来是尾巴团的大战车出现了，主人公只好背着国王一路往入口处逃走。这时大战车会不断地投爆弹岩下来，要注意看地上的阴影以便躲避。

逃回镇上后休息了一个晚上，第二天早上主人公和同伴们一起来到了王宫。获救的国王把史兰王国所传承的勇车・スラリンガル的传说告诉了主人公，在史兰王国东边的サラスナ古坟中，有个用砂建造的大城，被叫作勇车之墓(勇车のはか)，勇车很有可能就在那里。另外，国外还给了主人公一颗“命の木の实”，这样主人公就又可以增加一点HP最大值了。



サラスナ古坟 Part.1

前进会发现一个宝箱，但是它位于高台上，这时需要用史莱姆强袭把该场景中的炮弹撞出来，然后再把炮弹扔进大炮中发射才可以



把宝箱打下来。救下ブチミン(ほうだん)后利用同样的方法在下个场景还可以救出まきりん(ばくだんいわ)、。来到勇车之墓前发现了一个带着眼镜的鸭嘴兽，他想尽办法都没能够打开大门，最后竟利用爆弹岩去炸门，却没想到被塌方的沙土给埋了起来。他要求主人公发射右边的大炮把它救出来，不过大炮被障碍物挡住了，需要从上方绕。在此之前可以先去勇车之墓左边救下チェリー(木の矢)，她会教主人公在跳跃中按动A键可以在空中浮动。经过一处湍急的水流后可以救得スラベス(こわれたはしら)，再往下方前进会来到一处堆满很多碎石块的场景，把石块全部撞掉后出现铁轨，再把大炮撞到铁轨的下端发射炮弹就可以破坏障碍。



从障碍处前进，左下方可以发现一个宝箱怪(ミミック)，再次前进就可以救下那只鸭嘴兽了。原来他叫希德(シドもじゃ)，是个颇有学问的学者。他帮主人公修好了勇车之笛，主人公在墓前吹起了笛子，这时候地面发生了剧烈震动，眼前的庞然大物居然复活了。来到勇车门口，希德收到了尾巴团B首脑的来信，他已经正式被尾巴团给炒了。无家可归的希德决定加入主人公一方，跟随希德进入勇车中枢，他会教你一些勇车的操作，跟着他用炮台左边的石块攻击前面挡路的岩石。数次后，石块就会不够用，这时候可以到勇车的其他地方去寻找新的弹药。把挡路的岩石的HP全部扣掉后，就可以回镇了。



回王宫把得到勇车的事情告诉了国王，鸭嘴兽希德也准备以后在镇上定居了。国王告诉主人公，在和尾巴团的大战车战斗时候吹响勇车之笛就可以召唤出勇车。这时救的同伴已经超过10人了，和自己家门前的スラごろう对话(头上会有铁球符号)就可以破坏10st的铁球在家的左边得到"命の木の实"。和桥边的まきりん对话可以玩迷你游戏"なみのりコゼニトール"，是一个操作史莱姆吃金币的小游戏，打破记录后可以得到オリハルコン作为奖赏。这时主人公家的右边会出现希德的住处まものどう(魔物堂)，不过目前还没正式开张。刚要离开镇子的时候，尾巴团的鸭嘴兽机器人出现了。别多说了，召唤出勇车吧！鸭嘴兽机器人会发射炮弹，我方的炮弹如果和它的炮弹相撞的话可以抵消其攻击。敌方大战车的HP只有50，即使拼HP也可以轻易获胜。将对方的HP减为0后，上画面会露出一个心脏图标，就是对方的引擎，这时候需要主人公走下勇车侵入对方中枢，冲到引擎室用史莱姆强袭破坏其引擎。

打败大战车后可以救出スリーン(トゲトゲこんぼう)，他告诉主人公米伊洪就被关在古坟中。回到镇上，希德的魔物堂正式开张了，今后他将负责勇车的维护工作，可以帮助主人公设定勇车填装的弹药，中期还可以设定勇车上搭乘的同伴。与希德旁边的スリーン对话可以进行勇车通信对战。



ノッケの林道 Part.3

在前往古坟救助米伊洪之前，可以先去林道发生剧情救出其中剩余的同伴。一进去又会发现那两只傻冒鸭嘴兽アニキ和ブッカ，追上它们后它们会把高台上的绳索放下来，这样就可以救下マグラナ(もえる水)。继续往前走，通过绳索上去后，右边的角上可以发生勇车战，敌人大战车的HP为180，胜利后救下ハッピー(木の矢)。往上走，跟鸭嘴兽一样坐上推车后可以救出スッピー(菜单"はがねの剑")。顺着道路往右边走，来到另一处铁轨处，上方和下方有两处可以坐推车，在下方的高台上坐推车可以救下ほたる(铁くず)，上方的要先用炸弹炸掉岩石后再坐一次才可以救下スピネル(菜单"铁球")，下方的高台下的宝箱中还有颗"命の木の实"，不要漏取了。一路往左走，在地图左上角发生勇车战，敌大战车HP150，胜利后救下メタリックス(菜单"铁の矢")。在前一个场景中有个有两条绳索的高台，左边的绳索下去可以救下シルフィー(木の矢)，右边的绳索下去可以发现两个尾巴团员，根据门前的提示顶上三种物品(注意按R键调整次序)可以打开下面的道路，下去后可以救到スフィーナ(木の矢)。下方的转移点可以通往入口，入口右边的门根据提示顶上物品后打开，进去后又是勇车战，敌大战车HP200，胜利后救得ほなみん(トゲトゲこんぼう)。这样一来，林道中的同伴就全部收集完毕了，全收集后得到奖励道具オリハルコン。





サラスナ古坟 Part.2

来到原来勇车之墓所在的地方可以见到仙人球(サボテンボール)，追随着他前进，途中可以救得スライラ(木の矢)。该场景左上方有个逆流的水流，要用史莱姆强袭才能过去。过去后最上方的区域中可以救下ぶちょみ(木の矢)。退回前一个场景，看到巨大的水池，把大炮撞到对岸的铁轨下方，发射炮弹炸开障碍，可以救下スワンダー(木の矢)，他会告诉你把





三个低等级的弓箭或者铁球背在身上后就可以将它们进化成上级的弓箭或铁球。终于见到了仙人球，不过等待大家的也是一场勇车战。这次敌人的HP为60，胜利后救下神父(しんぷ，せいすい)，但是仙人球却又逃走了。继续追随仙人球，这时铁轨上会出现移动的炮台，利用它们可以破坏掉场景中的三个障碍。

从左下的障碍前进会再次进入勇车战，敌大战车HP70，胜利后救下スラッガイ(木の矢)。从右上的障碍前进，救下スラルト(木の实)。在救下它的这个场景左边的炮台旁边有通往入口附近的转移点，中央的两棵树中可以得到"命の木の实"，

继续前进又是和猫飞船的勇车战。猫飞船的HP有100点，而且发射同伴的频率非常高，要注意应付，胜利后救下スラニック(铁くず)，之后一起回到镇上。

休息了一晚后，スラニック带着主人公前往希德处，スラニック成为了希德的弟子，之后只要支付一定的金钱和准备特定的道具，他就会帮助你提升勇车的最大HP了。既然神父已经救了出来，那么下次去教会就可以从他那里购买到"世界树之叶"和"世界树之露"了，前者在主人公HP为0的时候会让他自动复活并回复一半HP，后者可以回复全部。



サラスナ古坟 Part3

为了从仙人球处得到米伊洪的消息，主人公决定再度前往古坟。来到上次与猫飞船战斗的前一个场景，又发现了这个浑身带刺的家伙，而他看到主人公后依旧是照逃不误。来到下一个场景，左上方可以救得ツリガネ(木の矢)，把右边的炮台撞到最上方再发射炮弹可以打掉障碍，进入下一个场景救到スケッチ(ねこじゃらし)，这里有两条路，往上走有个回复点，并可以救下つむりん(铁くず)、ミニハルト(菜单"しゅりけん")和ホエミー(ねこじゃらし)，往下可以看到仙人球(该场景中有很多宝箱)，右下方的传送点可以传送到入口。从传送点右边的路进去可以见到仙人球，而它身边有个头上长着尖刺的家伙史莱霸(スライバ)，他竟然不屑与主人公战斗，所以主人公就只好和仙人球发生勇车战了。这次敌人的大战车是巨像兵，HP有150，胜利后史莱霸离去了，而我们也救下了古坟中的最后一个同伴ミイホン(もえる水)。古坟的同伴全部救出来后可以得到"はがねの剑"作为奖励。

回到王宫，国王给主人公下达了新命令，去レンキン山(炼金山)，据说那里居住着一个叫作レンキン样(炼金大人)的神仙。不过现在尾巴团已经侵入那个神圣的领域，所以主人公的任务就是去保护那位神仙。这时候希德慌忙赶来了，他告诉主人公勇车进行了改进，下次可以带同伴上去了。今后只要跟希德对话就可以配置带上勇车的同伴，在勇车上按START键还可以设定同伴的AI，会让勇车战简单不少。与国王身后的壁画旁的スケッチ对话可以进行涂鸦的迷你游戏。



レンキン山 Part1

进去后可以见到一个颠倒的宝箱，用左边的1000t重物砸它可以让它翻过来，可以从中救出ガンじい(1000t)，上左边的台阶可以救下ベブリスタ(トゲトゲこんぼう)，其右边的通道被障碍物挡住了，先不管它。从右边的台阶来到另外一个区域，可以得到一个"キメラのつばさ"，把它扔向某物，该物品就会立即被带回镇上，十分方便。在上方的高台上可以救下スラチッチ(しゅりけん)。下个场景又可以见到一个颠倒的宝箱，用和上次同样的方法救下グラゴリー(もえる水)。从右边的道路前进可以救下ドルビア(ブーメラン)，顺便捡一个爆弹岩备用。回前一个场景，用爆弹岩炸掉石头，



左边有红色的线的地方可以通过发动史莱姆强袭走Z字线过去，过去后可以进行勇车战。敌人HP有180，由于我方勇车上有了同伴，所以战斗并不困难，胜利后救下ラファイム(せいすい)。从炸开岩石的地方往上走，可以救出スラフィム(せいすい)，在巨大的门前发现两只鬼鬼祟祟的尾巴团团员。大门前有左右两条路，左边过去利用红色的绳索可以救下エクレア(铁の矢)。跟着鸭嘴兽往右边的路走，途中

炸掉岩石后可以救下ブルック(トゲトゲこんぼう)。在有很多罐子的场景可以救下ロックン(菜单"铁の矢"),这个场景右上方有个猪型储蓄罐,不过暂时还不能破坏。退回前一个场景继续往右边走,又会见到那两名团员,两人见到主人公又逃走了,该场景的下方可以救出たろすけ(こわれたはしら)。上方有个关闭的门,根据左边的提示顶上相同的物品可以将门打开。



开门进入后一路右行是与史莱霸的勇车战,史莱霸的勇车有220点HP,而且发射炮弹的速度非常快,建议直接跳到其大战车中牵制住他,胜利后得到"レンキン山のカギ"并救下グラン(铁球),史莱霸也灰溜溜地走了。来到神仙所在的大门前,用钥匙开门后进入,发现一个通往入口附近的转移点,并且可以救下エビル(菜单"ミサイル1"),这个场景中会发现史莱姆骑士,把它背在身上后按Y键就可以挥剑。



用这种方法斩断右边的蜘蛛网后进去一直前进可以发生勇车战,敌HP180,比起之前的史莱霸战要简单不少,胜利后救下デスラー(はがねの剑)。往左边走可以救下メタリア(ブーメラン),斩断蜘蛛网前进来到一个有很多水流的房间可以救下スラティーヌ(铁球)。经过转移点来到地图的左上方,这个场景中有三个会动的石像,用"キメラのつばさ"把它们全部传送回镇上吧,这样上方的挡路的箭齿就会放下来。进入后来到地图左上方的尽头,等待玩家的将会是一场BOSS战,敌人是尾巴团的三大尾巴兵之一デンベぇ。普通的冲撞对这个胖家伙是没有用的,不过他会不时地向主人公扔一些爆弹岩,可以利用它来对其造成伤害。有时这家伙还会扔一些香蕉皮出来,只要看准了注意躲避,不但我方不会受到伤害,有时他反而会自己踩到香蕉皮扣血。战斗胜利后终于见到了传说中的炼金大人,原来它居然就是《DQⅧ》中的炼金釜。

回到镇上,グラン告诉主人公炼金釜可以进行炼成了,只要根据之前得到的菜单凑齐特定的物品就可以炼出新的物品,顺便还得到了一份"铁のたて"的菜单。镇的左边新开了博物馆,只要抓30只以上相同的魔物,博物馆中就会树立该魔物之像,并且还可以让该魔物加入,一起参加勇车战。正要离开镇子的时候,希德跟了上来,原来是主人公的妹妹史莱美来信了,信上说她被抓到了ウッソーの森,要主人公一个人去救她,不过从信上的语气来看很显然这封信是尾巴团的家伙伪造的。

ウッソーの森



刚进去就发现了一只鸭嘴兽,他正在沾沾自喜自己的信把主人公引过来了,并丢下手下准备收拾主人公。三个手下告诉主人公,他的妹妹的确被关在这里,不过想要救出她就得先过他们那一关。这个迷宫的版图非常简单,在左上角可以得到"命の木の实",并且可以救下スラゴラン(せいすい),キングジョー(はがねの剑)。地图右下三个分叉进去后分别是"特もり战队"的三个敌人的勇车战。最上面的是モグイラ,大战车HP250,注意他HP不足的时候会自己进行回复,胜利后救下トミー(菜单"せいすい");中间是キーマ,HP为200,注意他有种幽灵样的炮弹只有用圣水(せいすい)才能抵消,胜利后救得スラかげ(菜单"せきのつるぎ");最下面的是アルミナー,HP高达350,胜利后救下スラまる(菜单"やくそう")。三人全

部打倒后可以去右上方挑战鸭嘴兽小头目。正要与其交战的时候，史莱霸又出现了，并向主人公展开了攻势。这次史莱霸大战车的HP有300，而且会使用快速的密集攻击。

胜利后史莱霸又离开了，主人公顺利救出妹妹スラみ(菜单"メガミ像")。ウッソーの森的同伴全收集得到奖品トラばさみ。

虽然救出了妹妹，但老爸老妈还没救回来，于是すっとび调查团决定帮助主人公调查其父母的下落。正要离开镇子的时候，调查团回来了，并带来了老爸老妈被关在キリタッタ崖上的消息。





キリタッタ崖 Part1

一路前进，有挡路的发光矿石先不要去管，因为以主人公目前的能力还不能破坏。救



下エッグル(铁の矢)后爬上井口，救下ラズバブリー(菜单"ミサイル2")。一直沿着有路的地方前进，爬上井口走过一座桥，桥下有个同伴宝箱，先不管，一直往下走从"三合目"绕过去可以从该宝箱中救出ホマズン(ミサイル1)。从水流右边的井口往上爬，来到一处发光矿石前会见到被困在宝箱中的老爸老妈，他们居然自己从宝箱里跳了出来，老爸(菜单"やいばのブーメラン")还用超级史莱姆强袭破坏了眼前的发光矿石。这时老妈(やくそう)的腰突然疼了起来，先和他们一起回到镇上吧。

回到家中，老爸建议主人公去跟调查团修炼新的技能，从王宫前的坑(需要救出50名以上同伴才能打开)前进入すっとび本部。三位忍者会对你进行试练。スラまる是"心"的修炼，用史莱姆强袭冲撞场景上的一些摆设它们就会变成柴火，把柴火投进画面中央的火炉，一定程度后就可以完成试练；スラかげ是"技"的修炼，他会变出很多分身，只要用史莱姆强袭撞到他的真身即可；トミー是"体"之修炼，他会和你玩捉迷藏，不过他的躲藏功夫实在是差了点，因为他就藏在正面墙上的旗子中。全部试练完成后，主人公可以习得超级史莱姆强袭，这样迷宫中那些挡路的发光矿石就可以破坏了。



レンキン山 Part2

再次去キリタッタ崖前可以先去レンキン山。来到如图位置，撞开矿石继续前进，下了一个滑坡后可以救得スラリエル(菜单"トラばさみ")，利用滚动滚上左边的斜坡，可以得到一个"命の木の实"，再往左边走就是勇车战，敌HP有320，手中的斧头有时会斩掉我方的攻击。胜利后救下该迷宫最后一个同伴ドンぞう(菜单"とうがらし")，该处同伴全收集后得到奖励"かくれみの"。迷宫中的猪型储蓄罐要用滚动(在有很多斜坡的那个场景中可发动)才能破坏，从中可以得到不少金钱。





キリタッタ崖 Part2



撞开入口附近的发光矿石可以救出ゴルドネス(菜单"いかりの铁球")、ミイホンばば(上やくそう)以及ミイホンまま(メガミ像)。途中破坏发光矿石还可以救出コチョロ(菜单"きせきのつるぎ")。一路向上走，破坏二合目的发光矿石前进会发生勇车战，敌HP350，胜利后救下ドラぶち(バルカン炮)，他回镇上后会在教会旁边开店，以后就可以向他买东西了。破坏三合目的发光矿石进去可以发生勇车战，敌HP400，胜利后救下ブッチーノ(菜单"もえる水")。来到之前救出老爸的场景，往下走可以来到四合目，破坏旁边的矿石可以发生勇车战，敌HP370，胜利后救得カイファン(菜单"バスタードソード")。来到五合目后，在一个平台上可以救下ぶちざえもん(铁の矢)。来到山顶可以在1000t旁边发现一个宝箱，里面有颗"命の木の实"。山顶右边可以发生勇车战，敌方HP430。对方会不断发射一种带雷电符号的手杖，虽然不会直接对我方造成伤害，但是如果它进入了我方勇车，过一段时间后就会发出雷电，给机体造成40点伤害！胜利后救下スラモリー(オリハルコン)。在五合目的平台上拉着绳索一直来到最底下，进入洞窟会遇到BOSS。此次的BOSS是三大尾巴兵中的第二位ジャーク，他会用镰刀攻击主人公，而且站在两个平台之间的空中，我方无法直接攻击他。不过那家伙会事先给主人公一个史莱姆骑士，按Y键挥剑把他的镰刀反射回去就能对他造成伤害。当他HP只剩1点的时候，会召唤出很多拿着镰刀的鬼魂，不要硬拼。胜利后别忘了把他那把大镰刀带回去，顺便救下大司教(だいしきょう，菜单"かくれみの")。该迷宫的同伴全收集后得到奖励"バルカン炮"。

在大家的共同努力下，史兰王国终于慢慢恢复了原样。不过调查团又带来了新的消息——尾巴团正在炼金山附近挖掘大魔王！而国王也给了主人公一个"命の木の实"。60St的铁球可以挪开了，古镇上左边的大炮处和スラモリー对话可以进行勇车挑战赛，一共分为4个等级，胜利后会得到一些道具作为奖励。



大魔王发掘现场

往里面走会发现一扇关闭的门，需要按提示顶起特定的物品和敌人才能打开。不过敌人顺着两边的水流向左右两边逃走了，所以要去把它们追回来。先顺着水流去右边，通过一个井口来到地下会发现有很多井口，如左图位置可以找到ミカエム(菜单"上やくそう")，

最右边的井口进去可以救得ビッグブチ(菜单"メタルキングの剑")，在途中会发现很多柱子上有红色的魔物，注意看它们的种类和顺序。根据提示顶上敌人后可以开门往上走，救





得スランボ(しゅりけん)。在该区域往左走会发生勇车战，敌HP480，它会发很多速度很快的箭，要注意应对，胜利后救下ファンテッド(菜单“上バルカンだま”)。同区域往上走来到有很多水流的区域，在左边的角落可以救下スーファン(トゲトゲこんぼう)，从这个区域左边的井口下去可以救得スラネーター(菜单“いかずちの杖”)。水流中间有个平台上也有井口，下去后一路前进可以来到地图的上方。此时会发现有很多木桥，在如图位置可以找到一个“命の木の实”。



一路往上走，在一片仙人球地前用炸弹炸掉岩石后来到右上方可以发生勇车战，敌HP500，胜利后救得たまじろう(メガミ像)。通过转移点回到最初关闭的门前，从左边的水流前进。来到在必须用轨车淌过水流的场景，右下方救得ころろん(ミサイル1)。该场景上方有个小缺口，看准时机跳过去可以救得パブろう(菜单“きんかい”)和ビッグマニー(圣なる石)。顺着车子坐到头，来到地图左边，去其右边的小分叉可以发生勇车战，敌HP530，胜利后救得ポテト(圣なる石)。之后去地图左上，救得つむマロン(せいすい)。踩着石板渡过水流，注意相隔的较远石板要在空中按A键飘过去，最后一块与岸边的距离更远，用史莱姆强袭撞过去吧，可以救下リュミール(圣なる石)。



在如图位置进入大炮可以把你送到一个井口，下去后救得リーブル(菜单“オバケだん岩”)。之后可以来到地图上方，跟之前一样来到一片仙人球地，炸掉岩石后发生勇车战，敌HP500，胜利后救得シャイタン(あくまのしっぽ)。回最初的门前，根据提示顶起特定物品开门前进。通过转移点来到地图右上部分，先去最右边，会与史莱霸发生勇车战，这次它的HP有550，胜利后可以救得王妃(おうひ，きんかい)。来到地图的最上方就是BOSS战了，此次的敌人是三大尾巴兵中的最后一位ベロバーラ，是一朵吐着长舌头的巨花。用仙人球扔到它舌头上他会把仙人球吞进肚子里，从而减少他的HP。当他HP减少为一半的时候地面会有仙人掌伸出来，要注意躲避。胜利后救得ライトレット(菜单“ミラーシールド”)。大魔王发掘现场的同伴全部救出得到奖品“いんせき”。

虽然打败了三大尾巴兵，但尾巴团也开始动真格的了！他们在空中升起了巨大的空中要塞デスモージャ，向史兰王国发出了最后的挑战。国王把他最后的“命の木の实”交给了主人公，赶紧去把最后的几位同伴救回来吧！



空中要塞デスモージャ

本作的最终迷宫，在进入之前建议先把勇车的HP提高到1000，这样之后的战斗会轻松不少。顺着杆子爬上空中要塞，救出ボグスラー(ミサイル2)，继续前进可以救得ホイルン(いかずちの杖)。在一处关闭的门前，要用史莱姆强袭把道路两边的电脑全部破坏才可以开启，

之后遇到这种门也要用这种方法破坏。在前进途中会遇到一种巨像兵，打败它们后可以坐在里面，这样按动B键可以消除途中的很多障碍，巨像兵可以用“キメラのつばさ”送回镇子。继续前进，途中可以救出ファングルフ(あくまのしっぽ)，在他的上方还可以找到一个“命の木の实”。途中会出现一种穿盔甲的士兵，正面攻击对它们是没用的，要从侧面或者背面才可以对他们造成伤害。继续破坏电脑开门前进，中途会遇到一次勇车战，敌HP600，胜利后救出ブロッサム(菜单“特やくそう”)。继续前进救得ゴールディアン(バルカン炮)。在一个封闭的房间中打倒杀人机器后关闭的门才会打开，之后又是一场勇车战，敌HP620，胜利后救得パブリオン(菜单“オリハルコン”)。经过第二个转移点后又可以见到一个巨像兵，要操作它去砸掉障碍物以继续前进，在该场景左下方可以救下サイバーグ(铁のたて)。经过一个回复点继续前进发生勇车战，敌HP650，胜利后救得エレファントン(菜单“イオナマイト”)。继续前进会被一群杀人机器围攻，全部解决后上方的门会打开。马上就要见到最终BOSS了，但史莱霸又出现了，与它进行最后的勇车战吧，这次他的HP有750，胜利后救得パブリシャス(菜单“メタルキングのたて”)，史莱霸交出最后一扇门的钥匙。在大门的另外一边，等待玩家的是尾巴团的首脑ドン・モジャール。一开始他会召唤出鸭嘴兽在自己的座位附近用机枪扫射，撞掉他们后可以直接向首脑进行攻击。有时两边的墙壁会有机关飞过来，要注意躲避。在他HP降到一半的时候他会进行一次变身，会变得像龙一样在四周蠕动，并会喷出火焰来攻击主人公，此时只要



攻击他的头部就能对他造成伤害。胜利后，被尾巴团劫持的最后一名同伴、史兰王国的公主ペココひめ(菜单ルの字の石板)无意中吹起了魔王之笛，大魔王觉醒并控制了首脑！关键时刻，史莱霸挺身而出与主人公并肩作战。在炼金釜的帮助下，他们的勇车进行了融合，与大魔王进行最终一战吧！大魔王的HP有1500，而且炮弹都是陨石和大钻子，十分恐怖，不过凭主人公现在的实力，对付他应该不在话下了。大魔王终于被打倒了，众人这才发现原来尾巴团首脑想要得到抢夺勇车之笛的目的只是为了取悦自己的偶像……





小小的史莱姆终于拯救了整个史兰王国，回镇子和同伴们一起庆祝吧！最后与国王对话就可以观看制作名单了，不过游戏还没有到此结束。收集完所有同伴后，镇子左边的勇者井户可以进去了，在那里，主人公将接受女神的试练，通过试练的话就可以得到珍贵道具“勇车之剑”。古炼金山最右方可以和史莱霸进行勇车战，这次他的大战车HP高达3000！此外，通关之前没有完成的收集任务也可以在通关后继续收集，向着完美通关努力吧！

GBA

纳尼亚编年史 魔法衣橱

◆disney interactive◆A・RPG◆2005年11月14日◆美版
◆1～2人◆自带记忆功能◆256M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe

文 软饼干

THE CHRONICLES OF NARNIA
THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE
IN THEATERS DECEMBER 9, 2005

又是一部电影改编类的游戏，继上一期软饼干我为大家带来了GBA版的《哈利・波特与火焰杯》和《金刚》介绍后，这一辑我继续为大家介绍一款近期正在上映的电影的GBA版改编游戏《纳尼亚编年史 魔法衣橱》。也许大家听到这个名字都会觉得非常陌生，不像《哈利・波特与火焰杯》和《金刚》那样鼎鼎有名，不过可能大家没想到的是它其实在欧美是一部家喻户晓的作品，它是一部在幻想文学领域与《魔戒》齐名的经典巨作，早在哈利・波特诞生的40多年前，它就开始风靡整个欧美大陆，40多年来这部丛书销量达十亿套，被翻译成30多种语言，取得了巨大的成功。那么今天就让我们透过游戏来瞧一瞧它的魅力到底何在吧。

游戏操作

A键	普通攻击
B键	使用特殊能力
L键	召唤伙伴协助攻击
R键	调出物品菜单
SELECT键	系统菜单
START键	暂停

寒冷的纳尼亚

由于游戏中的大部分时间里，纳尼亚都是处于冰封的状态，在野外长时间活动的主角们，就要时刻保持自己的体温，体温降得过低的话，会降低主角们的行动速度，到最后就会开始扣除主角们的HP。对体温最直接的表现就是游戏画面右上角的那根绿色的槽，它会随着你的行动而不断减少，此时就代表你的体温在不断下降。要恢复你的体温有三种方法：一是靠近游戏中时而出现的燃烧的火堆，站着不动一会，体温就会慢慢自动恢复了。另外还有一种没有点燃的柴火堆，需要你先用火柴点燃它才可以用来恢复体温。二是喝热茶，游戏中你会捡到不少用杯子装着的热茶，喝下它们，可以立刻为你增加一些HP和体温，是种非常不错的东西。三是使用特殊能力——Warmth of Heart，使用后会给你恢复一定的体温。



特殊能力介绍

Aslan's Song	使用后主角会吹奏一段乐曲，此时就会有动物们过来帮你，推开挡路的大型障碍，如：圆木，大石块。
Great Protecter	使用后主角的脚下会冒出光圈，效果为弹开附近的敌人。
Warmth of Heart	使用后主角的身上会有金光闪现，效果为增加主角的体温。
Strength of Character	使用后主角力量会增加，可以搬动一些挡路的小石块。
Silent Passage	使用后主角会放慢自己的移动速度，这样可以躲开敌人的一些视线，减少被发现的几率
Leap of Faith	必须在特定的地点使用，即高台的突出部分，效果为主角从一个高台跳到另一个高台。
Regal Presence	此招是对敌人使用，作用是恐吓敌人，让他跑开一段距离。
Unified Face	此招是召唤你的同伴一起使用一次强力的合体攻击。

纳尼亚的传奇开始了

Lucy、Peter、Susan和Edmund，四个兄弟姐妹，来到一间破旧的老屋。无聊的他们在房子的小阁楼上发现了一个奇怪的大衣橱，不过Peter、Susan和Edmund对此并不感兴趣，看了一会就跑了出去。只有年纪最小的妹妹Lucy似乎特别感兴趣，她竟然爬到衣橱里面去一探究竟，只见眼前亮光一闪，Lucy来到了一个满是冰雪的奇异世界里……

第一章 Lucy与Tumnus先生的相遇

一开始向上走两步，就可以遇到Tumnus先生了。一番互相之间的介绍后，Lucy知道了原来里叫做纳尼亚（Narnia），一个冰封的世界。Tumnus先生很热情地邀请Lucy去他家喝杯茶，暖暖身子。跟随Tumnus先生就可以来到他住的小屋，在路上会遇到石头挡路，需要操纵Lucy推开它。推石头无需你按什么键，靠近它们就可以了。在小屋待了一会后，Lucy提出要回家时，Tumnus先生竟然大哭起



▲Tumnus先生别俱异域风格的小屋。

来，原来他骗了Lucy，他邀请Lucy来其实是为了抓住她将她交给邪恶的白巫师。不过好在他及时幡然醒悟，于是两人开始了逃跑计划。一直跟着Tumnus先生向下逃跑，此时路上会



▲从这里四兄妹将开始他们的传奇之旅。

出现敌人，在他们靠近后按A键攻击，Lucy就会用脚将他们踢飞。另外途中会遇到一种新的障碍——雪堆，解除的办法很简单，靠近后按A键即可。之后会来到一个火堆旁，在这里你可以靠近火堆，暖和自己。之后一路向右前进就可以了。途中可以发现一盒火柴，可以用它点燃地图上的柴火堆，生火取暖。

Lucy从衣橱回到原来的世界，出门发现三个哥哥姐姐，于是赶忙将这件事告诉了他们，没想到大家却为了这件事的真实性吵了起来，只有Edmund相信这是真的，于是大家不欢而散。

第二章 Edmund和白巫师

Edmund发现Lucy不见了，于是认为她一定是又跑到衣橱的世界里去了，于是决定找她回来。没想到一进这个世界就遇到了麻烦，大量的敌人包围了他，Edmund不知所措地到处乱跑，其间在地图的右边可以发现一个火堆，还可以捡到一个面包和一块饼干。过了一会，三个巨大的敌人出现了，打是肯定打不过的，于是Edmund赶忙向左边逃去，不过在进入下一个场景后，Edmund还是被抓了起来。此时见到了自称为纳尼亚女王的人，她好像很喜欢Edmund的样子，并让Edmund带他的家人一起来见见面。在回去的路上，遇到Lucy，大家一起回到原来的世界中。





第三章 穿过衣橱

正在屋里待着的Lucy，突然看见她的三个哥哥姐姐神色慌张地跑了进来，原来他们在外面玩球的时候，将球扔到了别人家的窗户上。此时那间屋子的主人——一个可怕的老太太正在追赶他们。大家慌不择路地逃到了衣橱所在的小阁楼上，希望在衣橱里躲过老太太的搜捕。结局不言而喻，四兄妹第一次一起来到了纳尼亚的世界里，Lucy于是提议去见她的新朋友Tumnus先生，在回衣橱取了些御寒的衣物后，大家开始出发了。可是来到Tumnus先生住的小屋后，发现这里一片狼藉，种种迹象表明白巫师的手下抓走了Tumnus先生。正在大家商量对策的时候，听到门外有奇怪的声音，出去一看，竟然发现一只会说话的海狸鼠，它也是Tumnus先生的朋友，于是大家决定一起去解救Tumnus先生。向左穿过两个场景，会遇到一只小老鼠，它要求Lucy一行人帮他找回丢失的一件东西，于是向左上前进穿过两个场景，可以见到要找的东西，但要拿到它还需要你稍微绕一点点路，不过很简单，先向左再向右就可以了。取得东西后，将它交给小老鼠，可以学的新的能力——Aslan's Song。这样你就可以使用Tumnus先生留下的笛子了，在特定场景下使用，就可以召唤住在纳尼亚的生物们。具体使用方法为先按R键出现物品菜单后，按方向键↑，然后按A键装备该能力，这样在冒险时按B键就可以使用了。在左下方有大圆木挡路的地方使用，就可以召来大熊帮助，推开圆木，继续前进。





第四章 通往海狸鼠之家的森林小径

本章的一开始向左穿过几个场景，会来到一个同样有大圆木挡路的地方，使用刚刚学会的新能力，不过这次并没有动物出现帮忙，原来是地图的上方有一群敌人挡住了到这里的路，冲上去干掉他们，再回到圆木处使用能力，就可以召来两匹驯鹿，推开圆木，又可以获得一项新能力——Great Protecter。之后再向右穿过一个场景就可以来到海狸鼠的家了，这个场景中敌人很多，可多多利用刚学到的能力——Great Protecter，会使战斗轻松一些。来到海狸鼠的家后，通过一番交谈，大家知道了原来Aslan才是纳尼亚真正的统治者，可惜他失踪了好久，不过好消息是他最近又出现了。正当Lucy等人准备回家一趟，免得家人担心的时候，突然发现Edmund不见了，于是大家立刻出发寻找Edmund。



▲海狸鼠虽小，它的家倒是一点都不小。

第五章 寻找Edmund

大家在雪地里发现了Edmund的脚印，看来他向西边去了，于是大家跟着脚印一路追踪，路上会遇到一扇冰壁，需要先去火堆边，点燃手中的木棒，然后去攻击冰壁，这样就可以通过了。继续前行，看到Edmund，不过他很快就又跑得不见踪影了，继续追击。这时再穿过一个场景可以遇到一只大熊，她说她与自己的孩子走丢了，希望Lucy他们可以帮助她，对这样的要求自然是不好拒绝。这时就需要向上搜索了，在穿过一个场景后可以在一处高台上找到小熊。由于之前来的路被坍塌的石头堵住，无法行走了，只得另找新路。向右走就可以发现回去的路了。将小熊交给它妈妈后，回到刚刚送小熊回去的路上，来到大石头堆旁使用能力——Aslan's Song，就可以让熊母子来帮你们推开大石头继续前进了，同时获得新能力——Warmth of Heart。一直沿着路追到一处悬崖下，发现Edmund已经跑到了悬崖顶上，现在肯定是追不上了。同时海狸鼠告诉大家："这是白巫师的阴谋，她想利用Edmund一举抓住他们四个人，现在他们必须去寻求Aslan的帮助。"看来大家只好放弃了寻找Edmund的计划了。



第六章 艰苦的跋涉

Edmund来到了白巫师所在城堡的山脚下，现在所要做的就是爬上去。找到山壁上颜色不同于他处的地方开始攀爬，此时会有风把你不断吹向山的边缘，小心不要被吹下去，会损失大量的血，同时要注意自己的体温。来到城堡见到白巫师，Edmund向她报告了自己三个兄弟姐妹现在的动向，于是大量敌兵按照白巫师的命令被派出，要将Lucy他们抓回来。



第七章 冲向通道

大量的追兵追上了Lucy他们，由于敌人太多，只有逃跑。海狸鼠告诉大家有一条秘密通道可以用，不过如果他们都逃向通道的话，肯定会被敌人跟踪到，仍然无法逃脱危险。必须有人留下来干扰一下敌人的视线，最后决定由海狸鼠和Susan留下来。本章开始后先向上不断前进，一路上有不少的敌人，不过都不难对付，加上之前游戏里收集的大量可以补充HP的物品，冲过他们的封锁不成问题。在经过两次小木桥后，来到一处空地，最后还是被狼群追上了。此时Susan需要拖住狼群一会，让海狸鼠去布置他的计划，拖着狼群在空地的中央打转就可以了，多使用能力——Great



Protecter。听到海狸鼠叫你时，前往下方，就可以甩开狼群了。之后就是和其他人会合的事了，并且你又获得了一项新的能力——Strength of Character。

第八章 逃出禁地

逃跑用的秘密通道里虽没有了白巫师的手



下，但里面的土著居民同样极具攻击性，还是要杀出一条血路。本迷宫本着向左的原则一直前行就可以，同时要多次用到刚学会的新能力——Strength of Character。装备该能力后，可以举起一些挡路的小石块，打开新的道路。迷宫的最后会遇到一个小BOSS，普通攻击在平时对它是无效的，只有当它举起石块准备砸你的时候，此时攻击它可以让它手中的石块脱手砸向它自己，对它造成伤害，反复几次，就可以搞定它了。

第九章 巫师城堡里的Edmund

一无所获的白巫师非常生气，将Edmund关了起来，自然不能这样束手就擒。Edmund推开牢房里两块石头中靠左的那块，发现一个地洞，沿着地洞钻出去，发现一只被锁着的驯鹿。要救出它就得去地图上方原来关你的那间牢房的对面取得钥匙。这里需要注意的是前进的过程中，你可能会遇到两种敌人：一种是拿着标枪的小怪物，没什么好怕的，直接扁死；另一种是小矮人，这个有一点点麻烦，被他发现你的话，会被押回原来的牢房，所以尽量躲着他吧。救出驯鹿后得知还有两个动物也被关在这里，好人做到底，就把它们也一起救出来吧。此次要先前往地图最左边的中部，在一个箱子里取得钥匙，然后前往左下方的一间牢房，救出困在那里的熊。在解救熊的牢房的对面，又可以发现一个地洞，进去后可找到第三把钥匙。之后前往右下方，进入下一个场景，一直向右前进，在右上方的牢房里可以救出一只小狐狸，并获得新能力——Silent Passage。然后前往上一个场景的楼梯处，上楼，没想到被大量敌人包围，虽经过奋力苦战，最后还是被抓了起来。Edmund又一次被关进了牢房。



第十章 穿越冰封湖

一开始就看见被Edmund救下的小狐狸被一群敌人围攻，赶忙过去救援。救下小狐狸后，大家又一致决定将它送回到它的家中免得路上再出什么麻烦。此次要遵循的大原则是向下向右，这样穿过几个场景后，会遇到一个高台，一直向上爬，然后改换向上向左的原则，之后就可以很快找到小狐狸的家了。为表示感谢，小狐狸又送给你一项新的能力——Leap of Faith。此时通过小狐狸家左上方的一条小道，来到一个新的场景，在这里Lucy他们会遇到圣诞老人！圣诞老人给了大家每人一些礼物后就离开了，并且他告诉大家冬天就要过去了。



▲注意那些薄薄的冰层，站在上面太久会碎裂的，掉下去可不是闹着玩的。

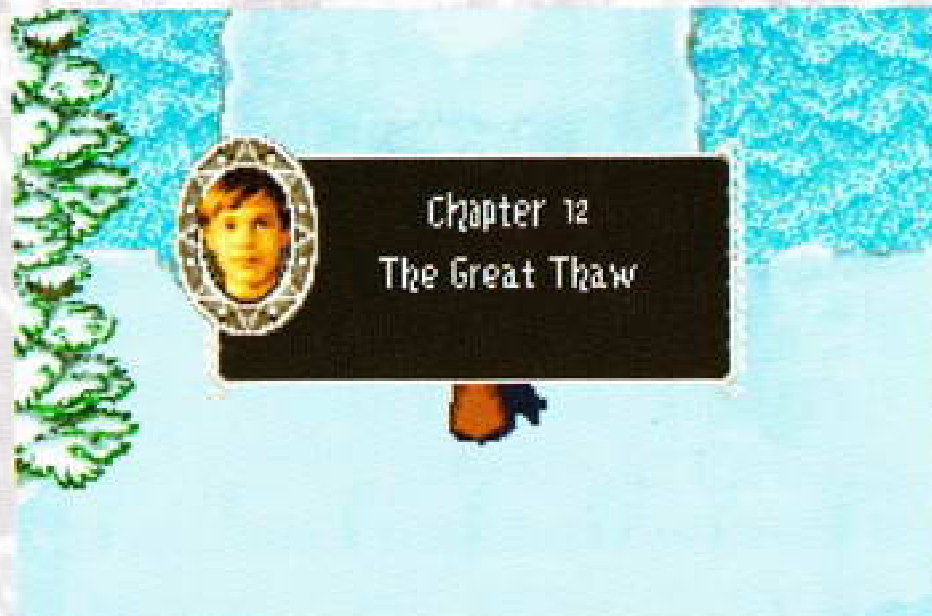
第十一章 奔向大河

由于冬天就要过去，大河上的冰开始融化，不久将变得无法通行，所以必须要抓紧时间赶过去。此关的路线很简单，一直向上走就可以了。不过此关要多次用到小狐狸刚刚赠送的新能力——Leap of Faith。在一些平台边缘突出的地方使用这个能力，就可以从一个平台跳到另一个平台了。途中会遇到一只驯鹿，对话后得知，它的家被白巫师的手下包围了，它回不了家。帮助它自然是我们的小英雄们义不容辞的责任了，走下平台向左，就可以发现驯鹿的家，将那里的敌人消灭干净就可以了，获得驯鹿赠送的新能力——Regal Presence。之后继续向上就可以到达大河了。



第十二章 大解冻

大河已经开始解冻了，必须立即渡河。此关你要在危险的薄冰上行走，在一块冰上待得太久的话，冰块就会破裂，那样的话你操纵的角色可是会立即死亡的哦，一定要多加注意。路线的走法总体上是要向上走的，不过不可能是一条直线，所以具体的走法为先向左走，然后向右，接着再向左，最后向右就可以了。冰上的敌人尽量不去理会，除非他挡住了去路，不然还是少惹为妙，时间就是生命啊！





▲穿过危机四伏的大冰河，就可以见到美丽的樱花树了

第十三章 通往Aslan营地的旅程

终于来到有绿树青草的地方了，看来Aslan就在不远处了，于是大家加快了前进的步伐，此关只要一直贯彻向右走的原则，就可以很快地发现Aslan的营地。路上的敌人还是那几样，应该不会对已经打过这么多关的你造成什么阻碍了。来到Aslan的营地，海狸鼠见到了他的同伴，Lucy他们也见到了Aslan，原来Aslan是一只大狮子，Lucy他们请求Aslan帮助他们去解救自己的兄弟Peter。Aslan告诉大家所有应该做的事都会被做的，不过它让大家不要着急，事情比想象中来的困难。



第十四章 Peter的首次战斗

Lucy 和姐姐正在讨论她们的新衣服的时候，突然被白巫师手下包围了，情况十分紧急。好在她们还有圣诞老人送的号角，她们赶忙吹响了号角。身在远处的Peter和Aslan听到求救信号后，决定兵分两路，Peter 先赶过去保护两姐妹，而Aslan则去召集援军。此战Peter穿上了中世纪皇家骑士那样的盔甲，十分威猛，并且还学会了新的战斗技巧——蓄力攻击，使用方法为按住A键不放一会，然后再松开，Peter 会使出一套连击，威力不错。一路向左前进，路上的怪物比较多，且有不少比较厉害的家伙，而你只有一个人，所以虽然能力增强了，仍然需要多加小心，一有危险，就要记得及时地补血。最后来到Lucy她们身边，干掉围着她们的两条狼就可以了。此时 Aslan 也赶了过来，由于 Peter 优秀而勇敢的表现，Aslan 赐予了他纳尼亚骑士的称号，并获得新能力——Unified Face。



第十五章 Aslan的训练场

大家正在和 Aslan 谈话的时候，Edmund 突然出现了，并且也穿着和 Peter 一样的盔甲。不过大家并没有在意这个，亲人的重逢总是充满喜悦的，一阵问寒问暖后，大家讨论起以后该怎办的问题，不过最后大家还是决定暂时留下来直到帮助纳尼亚的居民们解除危机再作打算。不过在此之前，大家决定先好好训练一下自己，增强实力。此战和上一关地形差不多，并且现在有四个人，难度不是很高，多注意那些扔标枪的敌人，将他们优先干掉就可以了。一直向左走，最后来到一片敌人的营地，建议大家先走边上将周围的敌人消灭干净，因为一旦来到中间就会有一个小BOSS冲出来，他会拿着圆木朝着你横冲直撞，不过很容易躲避的，趁他冲完的间隙攻击他，几个回合他就会倒下的。之后听到 Aslan 的营地传来号角声，马上赶回营地。发现Aslan和白巫师正在对峙，白巫师要求带回 Edmund，而此时的 Aslan 好像显得有些无可奈何的样子，虽然 Lucy 他们据理力争，最后谈判的结果 Edmund 还是被带走了。



第十六章 冰封的联盟

Aslan决定一个人去和白女巫谈判，用自己换回Edmund。不过Lucy两姐妹一定要跟着一起去，于是大家一起出发。来到一处高台，Aslan独自走了上去，在敌人的重重包围下，Aslan被很轻易地杀死了，只留下一具冰冷的尸体。不过就在Lucy他们伤心欲绝的时候，一声巨响，Aslan竟然又活了过来，原来他只是假死而已。现在他们要做到事就是解救被冰封在白巫师城堡里的伙伴们，找到被冰封的他们，然后在他们身旁按A键，Aslan就会过来解救他们了，需要找到所有的同伴才可以过关。不过地方不大，多搜索两遍就可以找齐所有同伴了。此关你是操纵Lucy，她的攻击范围实在是太短，给战斗增加了不少麻烦，不过好在Lucy的蓄力攻击是给自己和队友补血，所以没事时多用用吧，将自己的HP一直保持在满值比较好。此外这一关里还有一场小BOSS战，对付这个BOSS你的物理攻击是不可能将他打死的，必须将他引到地面冰层的破损处，然后攻击他，他就会抱着脚乱跳并跺地，如此几下，冰层就会破裂，BOSS掉下去就可以了。最后大家一起逃出了白巫师的城堡。





第十七章 为纳尼亚而战

决战的时候到了，为了纳尼亚的居民和未来，大家都奋不顾身地与敌人展开了战斗。此战大家就把之前收集的各种补血道具都拿出来拼命地用吧。此关主要就是要打两场BOSS战，第一场是Edmund对白巫师，此战一开始首先要解决到旁边两只扔标枪的敌人，之后就可以专心对付白巫师了。注意不要被她的魔法球打中，否则会直接GAME OVER，不过她施法是需要时间的，只要不停的攻击她，就可以让她根本没有机会放出魔法球。第二场是Lucy他们三人对白巫师，此战更加简单，围着白巫师拼命攻击就可以，打一会她会陷入气绝状态，停在那里不动，此时就需要你使用最



后获得的能力—— Unified Face，给她最后致命的一击就可以了。

冬天褪去了，春天终于来临了，由于四兄妹的杰出表现，他们被Aslan封为纳尼亚四方的王者，从此在纳尼亚过着轻松惬意的生活。一天，当四个兄弟姐妹正在森林闲逛的时候，他们突然发现了一盏熟悉的路灯，那不是他们刚来这个世界见到的那盏路灯吗？沿着小路，在一阵光芒过后，他们发现自己又回到了那个熟悉的现实世界……

文 ChinaGba meteorsyd 编 铭风

ROCKMAN EXE ロックマンエグゼ6 電脳獣グレイガ



"《洛克人 EXE》系列"的全新作，在经过了漫长的等待之后再次来到了GBA上。同以往一样，《洛克人EXE6》再次分成两个版本，不过这次又变回了同时发售，这样一来，"《洛克人 EXE》系列"的爱好者可以在第一时间享受到两个版本间截然不同的战斗乐趣了。本作在系统的革新程度上超过了以往的任何一作，新的交互融合取代了之前的魂融合，使得战斗时的选择性和变化性更大；同时又新增了兽化能力，洛克人可以使用传说中电脑兽的力量来与网络中的敌人战斗，这些都使得战斗变得更具多样性，同时节奏感与爽快度满点！此外《EXE6》还对CHIP的种类和最大数量限制进行了大的改动，并且新增了同捆CHIP的选择。

GBA 洛克EXE6 电脑兽古雷伽/法路萨

◆Capcom◆A・RPG◆2005年11月23日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

ロックマンエグゼ6 电脑兽グレイガ/ファルザー

如此多的变化注定将在GBA这小小的方寸屏幕之间掀起网络战斗的新狂澜。故事方面，传闻本作将是系列完结篇，但究竟是GBA上的完结还是"《EXE》系列"的完结，相信各位洛克人的爱好者心中一定有着各自的答案吧。还等什么呢，快启动你手中的PET！再次伴随着热斗一同高呼："PLUGIN！ROCKMAN EXE！"

通常操作

十字键	控制移动方向。
A键	与人物对话。
B键	移动时按住可加速。
L键	洛克与热斗之间交谈，经常可以得到攻关的提示。
R键	在现实世界中靠近机械点击，可以进入其网路。在网络中点击则能够直接登出。
SELECT键	跳过剧情。
START键	操作菜单。

战斗中操作

十字键	控制移动方向。
A键	使用CHIP。
B键	洛克炮攻击，按住可蓄力。
L/R键	时间槽满后点击可以进入选择CHIP的界面。
START键	暂停游戏。

主菜单

游戏中按下 START 就会出现控制菜单。



チップフォルダ	CHIP 夹。可以设定战斗所需要的 CHIP 组合。按START则可以选择一种顺序对所有 CHIP 进行排列。
サブチップ	辅助程序。需要购买，有回复等各种作用。其中价值 4000 的オーブソロッ可以打开网络中的紫色水晶。
データライブラリ	CHIP图鉴，可以查看已取得的CHIP，并会记录使用过的P.A。
ロックマッ	查看洛克的状态，并可组装强化程序（ナビカスタマイザー）。
Eメール	查看收到的邮件。
キーアイテム	贵重品。
つうしん	通信对战。
セーブ	储存游戏进度。

关于战斗

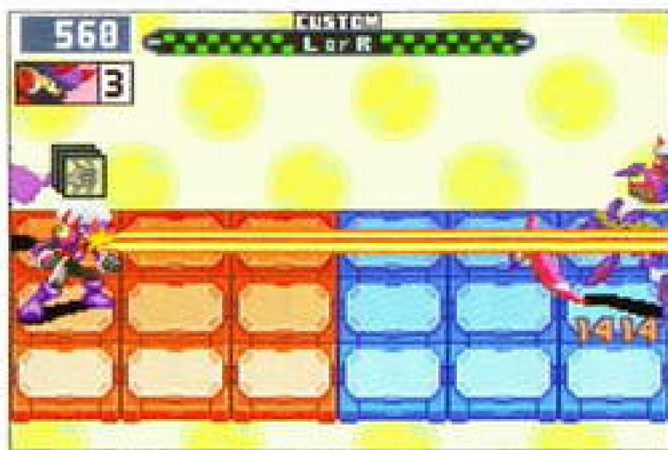
这次的战斗系统和之前一样仍采取了取消ADD指令，通过强化程序来实现最大同时抽取8枚CHIP的做法。在战斗中若使用非瞬时性CHIP（即使用后不会时间暂停的CHIP）在敌人攻击瞬间反击可以令敌人麻痹，并且洛克会进入同步状态。这时下一张CHIP的攻击力翻倍，但如果被击中则会复原。因此尽可能的创造同步将对战斗非常有利。

网络地图

也许是受到DS版《EXE5》的启发，这次的网络世界里增加了地图可以查看。但是毕竟GBA只有一个屏幕，无法同时显示游戏和地图，因此只有调查网络中的电子板才能看到。地图上详细的标注了该区中所有的的设施，仔细阅读会对攻关有很大帮助。

交互融合

本作中洛克全新的变身方式。变身后不仅洛克的外貌会发生改变，更能使洛克的能力发生变化，具有所交互对象的属性和攻击方式，并能对战斗CHIP进行各种加成。总体来说系统本质与之前两作的魂融合系统区别不大，



但是交互融合可以在战斗中任意的进行，在芯片选择界面中按上就能选择融合，并且没有时间的限制，这一点比起魂融合来要方便很多。不过一旦被相克的属性攻击打中就会还原，且一种融合在一次战斗中不可重复使用。（属性都标记在CHIP的名字后面，什么都没的即是无属性。）

属性相克关系：火→木→电→水→火；剑→风→射击→铁球→剑。

兽化

《EXE6》中的全新系统，在故事发展到一定程度后选择确定下方的标记就能进行变身。兽化后的洛克不仅能力大增，而且会对所有的无属性CHIP加成30的攻击力，同时无属性CHIP可以按住A蓄力，变成突进的爪击。另外，使用CHIP时更会自动移动到攻击敌人最合适的距离使用，可以说，这个状态下的洛克拥有能逆转战局的巨大潜力。不过变身时间最多只有3回合，当洛克状态窗口边上的数字变成0后就会进入疲劳状态，这个状态下的洛克将不会出现同步。而想要恢复的话，只要在下一场战斗中不使用兽化就可以让数字恢复1。



交互兽化

交互融合和兽化系统的结合。可以令兽化后的洛克再加成交互融合时所具有的属性能力，并且该状态下，对应的无属性蓄力攻击也会发生变化。交互兽化的最大意义在于给兽化后的洛克添加属性攻击，因此使用得当的话可以把敌人完全掌握于手掌之中。



战斗芯片

本作中对战斗芯片的最大数量限制做了新的调整，每种CHIP的放置数量不再像以前那样因种类而固定，而是变成了根据CHIP本身的MB大小而定。具体改动为：

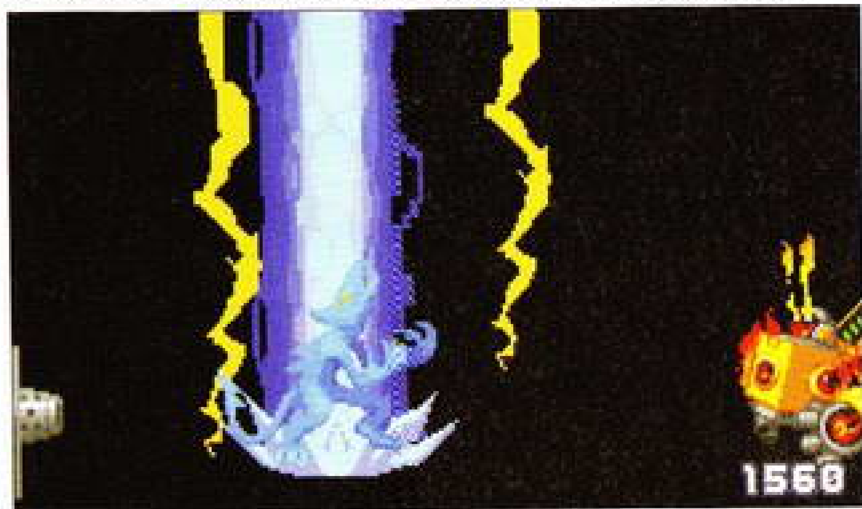
0～19MB	最大可放5枚
20～29MB	最大可放4枚
30～39MB	最大可放3枚
40～49MB	最大可放2枚
50～99MB	最大可放1枚

不过默认情况下最大放置1张GIGA和5张MEGA CHIP的基本设定还是没有改变。另外，在保留了设置首发芯片的系统下，战斗芯片的另一大变动就是加入了同捆CHIP的功能。在调整CHIP的界面中按SELECT选择第二项，之后任意选择两张CHIP，这两张CHIP就会用绿色框标记。这样的话战斗时这两张CHIP就必定会同时出现。你可以将一套P．A中的3张CHIP分别设置首发和同捆，这样一来，战斗中P．A的组成概率就会比起之前高很多。



超兽化

一场战斗中，当兽化时间变成0后再次选择兽化，就会进入超兽化。该状态下完全无敌，并且CHIP的攻击力翻倍。但由于是电脑控制，因此虽然有诱人的能力设定，有时使用后的效果反而不尽如人意。并且超兽化还有致命的副作用：当1回合的变身结束后，洛克的HP会迅速减至1，并且在该次战斗中不可恢复。因此只有在危机关头，才有使用的价值，随便使用只会给自己带来危险。



强化程序

在第二章中得到，可以通过在这里组装各种不同效果的零件以提升洛克的战斗力，不过在组装配件的时候要注意：

1.相同颜色不能相邻。

2.有十字花纹的配件不可以和黑色的数据线接触。

3.无十字花纹的零件必须和数据线接触。

4.不可以放置超过上方4小格所允许的颜色数量。

违背以上任何一条都会令洛克产生BUG，以致战斗时出现各种问题……所以搭配时一定要注意，以免起到事与愿违的效果。随着游戏发展还可以得到一些强化的道具，使强化区域变大，旋转强化零件等。

本作的强化程序改进了一个相当有趣的地方，那就是所有的配件可以装到强化区域之外去……不过，所有装出去的零件都视作组装错误！但是只要装配了消除BUG的配件后就可以随心所欲的放置了，这样一来无形中等于又扩大了强化区域的范围！如果说前几作中强化程序讲究的是如何“搭积木”的话，那本作中如何通过“装出去”来放下更多的配件也不失为一个值得研究的地方。

电脑世界危机再临，热斗第六次出击！

PHASE 1

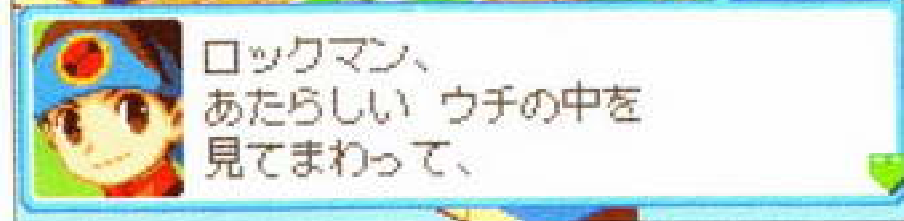
同往常一样，看起来又是一天平静的校园生活，当上完课的众人等待着老师说放学的时候，老师却意外的宣布了一件让所有人都吃惊的事——班中的一个人即将转学了……大家在惊讶事情突然的同时也相互询问着到底是谁要离开这个相聚多年的集体，只有热斗一人低头不语。

“光同学，上前来和大家再说几句话吧。”最后还是老师先公布了谜底。

原来为了热斗父亲工作的需要，光全家即将搬离居住了多年的秋原镇，热斗也不得不面临转学。而一直到最后才把消息告诉大家，是因为害怕大家会替自己操心，而现在，还是到了不得不分别的时刻……

班里的所有同学都赶去为热斗送行。在家门口，爸爸向所有人道谢，并告诉大家他们将会搬到有次世代网络社会示范都市之称的才叶市。最后爸妈留了点时间给热斗，让热斗和自己共处多年的朋友们告别……





长途跋涉之后，热斗终于来到了自己的新家。新家比起之前秋原镇上的房子大了不少，就连热斗的房间也漂亮了很多。

来到了即将要生活的新地方，先出去熟悉下环境吧。到客厅和还在整理房间的爸爸妈妈打声招呼就可以出门了。没走几步，就在学校门口的广场上发现一个少女正受到失控的电子狗威胁，热斗当然不能坐视不管，快点按R键将洛克送进电子狗的程序检查下到底发生了什么吧。

登入后果然发现是病毒在作祟，快消灭它们让电子狗恢复原貌。紧接着的是……熟悉得不能再熟悉的战斗教学。

CHECKPOINT

《EXE》世界的战斗方式比较特别，玩家要自行控制洛克的移动和攻击，并不是一般的指令型回合 RPG。战斗开始时可以选择一次 CHIP，即战斗工具。选择时要遵循以下原则：同种类CHIP不同字母可以同时选择，但当出现不同字母时不可再选其他任何CHIP。同字母不同种类CHIP也可以同时选择，标记为“*”的 CHIP 可以和任意字母的 CHIP 搭配，每回合最多选择的 CHIP 数为五枚，点 OK 后就进入战斗。之后每当屏幕上方的计量槽满了之后就可以再次进入 CHIP 选择画面。

消灭完病毒后，电子狗恢复了原来的样子。解决了少女危机的热斗想上去搭讪，但是少女只是很含蓄地道了声谢后就急忙跑开了……算了，还是抓紧时间浏览下新环境吧。和镇上所有的人对话后收到爸爸的邮件。原来爸爸想要热斗上网络里也熟悉下新环境，赶紧回家去吧。从自己房间的电脑中PLUGIN，登陆到热斗的主页，从上方的传送点出去就能进入セントラルエリア1。

在上方的商店里发现通往2区的道路，但是却被电子锁挡住了。必须要有一张“リフレクメット1”才能通过。与该区域中出现的黄色安全帽小兵战斗很容易就能得到这张CHIP。



CHECKPOINT

战斗后得到的道具是根据洛克的战斗评价而变化的，一般来说得到评价越高，得到的越可能是 CHIP，级别低的话得到 ZENNY（类似金钱）的可能性越大，并且数量少的可怜。移动、受伤、战斗时间长等都会造成评价降低；而产生同步，复数消灭敌人（上方出现“DOUBLE DELETE 等字样）则会增加评价！

在 2 区和所有的领航员对话后，得知通往 3 区的门要有钥匙才能打开，因此还是早点下线回家休息吧。从网络登出后调查床就能休息了。

“热斗，起床了，上学要迟到了！”“……再……再睡 5 分钟吧……”

尽管是新学校上课的第一天，但热斗仍然没能改掉睡懒觉的习惯……还好在洛克的催促下，终于赶在迟到前几分钟起床了……立刻赶去学校吧。

刚进校门就响起警报，正当热斗莫名的时候一群机器人冲了出来将热斗围住，并把他当作入侵者准备赶出学校。在交涉无用的情况下，热斗想把洛克送进它们的电路，此时广播中响起了声音，所有的守卫机器人立马都停了下来。广播里的人在确认了热斗的身份后，就打开了教员室的通道，让热斗先去教员室找老师。

在里面的控制台前见到了自己的老师——麻波刚，一个打扮的像猫王的男人……从他那拿到了自己的学员证，并知道自己的班级是在 6 年级 1 班。现在有了学员证，就能从大堂右边的通道进入教室了。

这里的电子设备还真是先进！不愧是被称为次世代网络社会的示范都市，比较之前秋原镇上的学校来，不禁让人感叹……不过，在路



过一年级的教室时，发现一个小孩头顶着水桶站在走廊上……原来是做错了事在接受惩罚……（-_-b）

课堂上，老师把热斗介绍给大家，并让热斗入座。热斗向周围的人问好，却被坐在自己前边一个叫小次郎（コジロー）的家伙无视……

接下去的将是网络战斗演练课，之前给大家一点休息时间。趁第一次下课的时间和所有的人打个招呼吧。就在热斗和洛克讨论着接下去的战斗课的时候，小次郎走到了自己面前，说总有一天要在网络战斗中打败热斗……（难道他不知道眼前的人曾多次拯救世界且杀毒无数么……）



之后的演练课上，洛克和热斗的表现赢得了所有人的喝彩。下课铃声响后，老师让热斗去职员室找他后就宣布下课了。

课后，小次郎一个人在洗手池前对着自己的NAVI发脾气，责怪他没有洛克那样的能力，结果把NAVI给气跑了。就当小次郎望着空空的PET不知所措的时候，一个自称爆裂人（ブラストマン）的奇怪NAVI进入了他的PET……尽管小次郎不想接受它，但为了获得能和热斗匹敌的力量，在爆裂人的引诱下，小次郎只能接受了自己的“新”NAVI。

下一节课，老师特地向新来的热斗展示了才叶镇的技术力量——コピーロイド！一种可以将 NAVI 程序输入后使其具体出现在现实生活中的机械。果然不愧是次世代网络技术社会啊……热斗兴奋地问是否可以将自己的洛克具现化，老师爽快地答应了。

在将洛克传输进コピーロイド后，伴随着一阵闪光，洛克真的出现在了现实世界。自从《EXE3》中使用威利的完全同步机械，热斗和



洛克……不，是和自己的哥哥彩斗首次见面以来，终于，两兄弟又一次重逢了……

热斗怀疑自己是不是在做梦，让洛克捏自己一下，结果首次接触真人的洛克下手好象重了点，弄得热斗不停地叫痛……第一次出现在现实世界中的洛克也非常兴奋，和所有人打个招呼吧。

热斗玩上了瘾，コピーロイド快没能量了还不想结束，还好老师说以后有的是机会，这才不情愿的把洛克收到PET里。这个时候，小次郎小声地命令爆裂人……"行动吧！爆裂人！让他们看看你的力量。"

突然教室后部传来一阵骚动，原来是守卫机器人冲进了教室。老师上前命令其离开，但却发现机器人不受控制了。于是想用武力把机器人赶出去，结果自己当场扑街。(外强中干的家伙……)

混乱的局面还远没有结束，又有3个机器人冲进了教室把所有人围了起来。正当大家不知所措的时候，小次郎走到了机器人的背后，命令爆裂人喷火。顿时，所有的守卫机器人喷出了火焰。原来这一切都是小次郎干的，而小次郎竟然不负责任地一走了之。

热斗想到用水把机器人全部破坏，但是怎么搞到水呢？况且现在连教室也出不去。"对了！试试那个吧！"热斗想到了コピーロイド。具现化的洛克是不怕灼热的，这样终于能离开教室了。可哪里又有东西能装水呢？对了，还记得那个头顶水桶罚站的小孩么？快去把水桶要来吧。

就在大家快被灼热的空气熏烤得快不行的时候，洛克带着水桶回来给所有的机器人淋了个痛快。

赶在コピーロイド的能量耗尽前，洛克终于解救了大家的危机。之后与躺在地上的老师要来了职员办公室的通行证。无论如何，一定要阻止小次郎继续搞暴乱。

走进职员办公室里发现这里的情况也不妙，教师们已经被喷火的机器人逼得没有退路了。在热斗的劝说下，小次郎终于感觉到事态的严重，于是想让爆裂人停止。但其毕竟不是小次郎的NAVI，在感觉他没有利用价值后，爆裂人就切断了联系。这时，办公室入口也出现了机器人。看来，不打败爆裂人就没有退路了。



在热斗的询问下，小次郎才说出自己把爆裂人送入了守卫机器人的控制系统中，于是热斗也赶紧把洛克送入了网路。

进入网路后，发现这里也热浪袭人，从入口处的程序那得知，通往2区的路被火焰封死了，要扑灭这个区域里着火失控的程序才行。正说着话，前方突然飞来了大量火球，幸好躲在砖块的后面才避免了受伤……看来前方的危险还真不少……

CHECKPOINT

在这前进要时刻注意随时可能出现的火焰风暴，出现前会有风带着火苗吹过，注意其方向，然后躲在砖块的另一面即可。如果没有及时遮掩自己的话就会减10HP。另外要注意不能离砖块太远，否则也会减血。

恢复了一区3个着火的程序后，刚踏入两区，洛克就被突然出现的火焰包围得无法移动。必须想办法先把火灭掉才行，热斗想到用





小次郎的NAVI帮忙，这个时候小次郎才说不知道自己的NAVI去了哪里。追问他三次后 他才终于告诉热斗自己NAVI的喜好。最后依靠着这点提示，热斗在职员室中一台屏幕发红光的机器里找到了他。但他却一点也没有回到小次郎身边的意思。这个时候小次郎走到控制台前，想要靠自己的力量把火扑灭。结果被控制台上窜出的火苗给烧着了，看到主人遇到危险，小次郎的NAVI终于回心转意，在它的帮助下，办公室里的火终于都被扑灭了。

回到洛克这边，扑灭2区里4个着火的程序后，终于找到了罪魁祸首爆裂人。为了控制暴走的守卫机器人，一场战斗在所难免。

CHECKPOINT

他会向前放直线的暴焰以及火焰风，都很容易躲，另外他还会放刚才网络中出现的火焰风暴，出现风向后。一定要立刻躲到砖块后，总体来说，毕竟是第一个BOSS，不仅HP不多，而且攻击动作和速度都很慢，威力也不大，很容易获胜。

虽然打败了爆裂人，但没想到它还留了一手，释放火焰后消失无踪了。尽管让爆裂人逃走了，但终于结束了学校的暴乱。事后，小次郎来找热斗道歉，并给了热斗一个东西，让热斗去セントラルエリア2找打开通往3区的钥匙，并告诉热斗，那里记载着才叶市的传说——电脑兽！



对电脑兽产生兴趣的热斗立刻回家登入了网络，在セントラルエリア2上方一处上层网络桥的阴影里，发现了小次郎所说的钥匙。



现在终于能打开通往3区的门了。3区的高台上，放置着两个威严的雕塑，雕塑下方记录着故事："很久以前，曾经出现过两个拥有惊人力量的怪物，使得网络世界遭受前所未有的破坏。人们称它们为——电脑兽！其中一个拥有锋利的爪子，叫做古雷伽；另一个拥有一对巨大的翅膀，那是法路萨。人们经过了漫长的研究和战斗才终于将他们封印在了网络世界的地底深处。"

热斗饶有兴趣地的看完了"传说"。不过忙了一天，时间也不早了，还是快点下线回家睡觉吧。

镜头转到热斗的父亲和一个男人的碰面。尽管对对方的目的不甚了解，但考虑到两个城市间的合作研究关系，热斗的父亲还是按照约定把科学省的某个重要程序交给了他。





PHASE 2

次日学校里，老师正在点名，连喊两遍小次郎都没回应，仔细一看才发现还没来上课（竟然有比热斗上学还晚的……）这个时候走廊里传来急匆匆的脚步声，小次郎终于赶来了。不过让所有人都诧异的是他的后面竟然跟着一只企鹅……小次郎两次试着想把它赶走，但都失败了，还好老师不打算处罚小次郎，并且允许他带着企鹅上课……



下课后，热斗好奇地想找小次郎问个明白，发现企鹅叫个不停，大概是饿了吧……没办法，找点吃的来吧。但是企鹅吃什么东西呢？先去教员室询问一个穿白色大褂的老师，再去6-2班找水缸前的一个学生，终于知道了企鹅要吃鱼，并且还幸运地得知有这种鱼的人现在正巧在镇上的车站前。

赶到车站前找老人说话，得知他的PET出了问题，希望热斗帮忙检查下。原来是有病毒进入了，消灭后老人把热斗想要的鱼给了他以表示感谢。

吃饱了的企鹅这下终于安静了，不过总让它留在学校也不是办法，得知道它是哪来的，并把它送回去。洛克提议到网络上的留言板去查看下信息也许会有发现。小次郎则告诉热斗从セントラルエリア3可以到シーサイドエリア，那里有一个留言版。

进入セントラルエリア1，与2区入口处一个蓝色的领航员对话，然后前往3区，从右侧的通道走，会发现道路被积水给挡住了。与积水前的红色领航员对话后回到1区找刚才的领



航员对话，得知他能清理那的积水，只是要洛克找来こうぐ的程序……而提示仅仅只有在镇上的某处……

从网络中登出，进入家里的厕所（别告诉我你还没发现家里有这么个地方），发现妈妈正在为马桶出故障了而烦恼，进入马桶的程序调查一下吧。登入后一看，又是病毒的关系，而那病毒的头上正顶着热斗要找的东西……快点消灭它吧。

拿了东西后再回到3区的积水前，把东西给那蓝色的领航员后，他就会把通道清理干净了。这样，终于能进入シーサイドエリア了。突然间，网络里剧烈地摇晃了起来，但很快停止了，蓝色的领航员见状立刻登出了。

“网络里会有地震么？“洛克感到不解，但一时又想不出是为什么，在热斗的催促下，还是先去检查留言板的内容吧。

留言板在1区的下方，要通过这里的传送点才能到达。查阅一翻后发现了シーサイドタウン上的水族馆有一篇关于寻找企鹅的告示。原来如此，快回学校把这个消息告诉小次郎。



知道了这个消息的小次郎决定立刻去シーサイドタウン把企鹅送回水族馆，被一只企鹅缠着的滋味可不那么好受。赶到车站与小次郎汇合，在这里，热斗再次见识到了才叶市的科技力量，这里的交通工具竟然都是浮空行驶的……

走到水族馆入口，发现一个海员打扮的奇



怪大叔对着水族馆的门发脾气，之后径直走开了。热斗上前一看，原来是水族馆打烊了……汗。既然如此那就早点回家睡觉吧，等明天开门营业了再来。不过企鹅好像倒是很高兴的样子，只是可怜了小次郎，还不得不照顾它一个晚上……

第二天早上，热斗刚准备出门时，收到了一封邮件，是科学省的研究员给热斗送来了强化程序。这样一来，洛克的战斗力又有了大步的提升。记得先好好学习下配件的组装规则，免得发生组装错误而事与愿违。



学习完了就快点出门吧。赶到昨天的水族馆，发现小次郎已经等候多时，原来是因为企鹅的关系，搞得他一晚上没有睡好……进入水族馆，企鹅看到了眼前的男人，立刻冲上去，上前询问才知道原来那人是这里的馆长。看到失踪多日的企鹅在两人的帮助下回到了水族馆，馆长决定今天让热斗两人免费参观水族馆。不过奇怪的是，送走了企鹅，小次郎却不知为什么显得有些不高兴……

还是先抓紧时间好好浏览一番吧。调查水族馆中所有海洋生物前的机械，包括1区的3个圆柱型水缸就会听到馆内开始表演的广播，接着从鳄鱼笼边上的门进入就能到表演馆的场地。在欣赏了海狮顶球，海豚载人等精彩的表演之后，热斗更是被幸运的选中亲自体验骑海豚的感觉。

办完了正事，也玩够了，是时候该回家了。不过在出水族馆的时候又遇到了昨天海员打扮的大叔在絮叨着什么，热斗也没太在意。不过在走到车站准备离开的时候，却突然传来呼喊声——喷水池里竟然出现了食人鱼，而水里更是出现了鲨鱼。整个水族观顿时乱成了一片。看到这个情况小次郎一把推开热斗，冲回了水族馆里。放心不下的热斗也只好跟在后面看看能够帮些什么。最后在企鹅的展区里找到了正在保护企鹅不受鳄鱼伤害的小次郎。而另一边，馆长也受到了鳄鱼的攻击，他让热斗去水族馆的控制中心，一定是那里出了什么问题。

从入口处的售票处边上进入，发现控制室的门被海狮给堵了个严严实实，这时热斗想起来刚才的表演里海狮对球相当有兴趣，也许能用它将之引开。不过球现在在哪呢？走到水池上的平台，会发现球沉在水里，不过此时水里漂浮着大量的水母，凭热斗一个人是绝对拿不到球的。该怎么办呢？

热斗想回去找馆长帮忙，没想到却意外地遇到了自己刚到镇上时救下的女孩。热斗想上去问个究竟，没想到女孩竟奇迹般地移动到了自己的身后，并朝外走去。一路跟到水族馆外，发现女孩站在水族馆的房顶上，并对热斗指了一个方向。而此时热斗被水里突然出现的食人鱼吸引了注意，回过神来时，发现女孩已经失去了踪影。先去看看那个方向到底有什么吧。

当热斗跑到喷水池左侧的时候意外阵地发现，那里竟然有一台コピーロイド放置着。是那个女孩的么？先不管那么多了，至少现在终于有了把球从水中捡出来的方法了。在把洛克输入コピーロイド之后，借助它的力量进入水



中得到了球。最后成功地靠这个东西把挡路的海狮给引开了。

进入控制中心，发现了这次混乱的始作俑者是之前那个海员摸样的大叔。总之当务之急就是一定要先想办法恢复控制系统，之后再对付这个家伙。于是热斗把洛克送入了控制台的网路。

CHECKPOINT

一进入水族馆的网络就会发现这里有好几个空着的水箱，而通往 2 区的门被电子锁挡着。这里要先找到绿色的程序，将它们全部送回对应的水箱中才能继续前进。不过，过程自然不会那么简单。在得到了程序之后，水路上会出现鲨鱼，接触的话程序就会被它们吃掉，此时就不得不回到刚才的地方重新找程序。另外，程序必须根据提示放进对应的水箱，放错的话会发生战斗。而这些提示都在水族馆的展台电脑上有对应的记载，如果忘了的话，在这里可以点 L 控制热斗去看那些内容。另外还有个比较简单的办法，放进水箱之前记录一下，错了的话读档即可……

最后终于来到了 3 区的控制台前，但是却发现了奇怪的潜水艇样的东西挡在前面，交谈之后它才露出本体，原来是那个海员大叔的 NAVI。既然如此，不打败它的话估计是没有办法恢复系统了。



CHECKPOINT

BOSS 移动时无法攻击到它，只有它浮上时才能对它造成伤害，它的主动攻击都相当慢，很容易回避。不过不断出现的导弹倒是相当棘手，由于不能打消，因此只能躲避，过于贪心攻击的话将会很难躲避。因此要注意攻击的节奏。



好不容易恢复了控制系统，刚准备对付那个海员大叔时却发现人已经不见了。此时，传来小次郎的叫声。赶到企鹅展区前发现小次郎被敌人胁持……危机时刻，一只球滚了过来，只见海狮在企鹅的指挥下华丽地冲向敌人并将其撞倒……小次郎自己也没想到，救了自己的，竟然会是它们。这就是所谓动物的报恩么？经历了那么多，小次郎真的和那只企鹅之间产生了感情，但是毕竟水族馆才是它的家，小次郎尽管感到难过，但还是希望它能够留在水族馆里好好生活。再见了，一定不会忘记你们的。谢谢你们的帮助。

又经过了忙碌的一天，早点回家休息吧。



PHASE 3

网络中，洛克独自在奔跑着，似乎在躲避着什么，突然身后出现了两只巨大的家伙，强大的力量使得洛克顿时陷入危机。关键时刻，传来了老师的声音…… “热斗，醒一醒！”原来只是一个梦啊……尽管洛克的危机没有了，不过上课时睡觉的热斗可就不一定了，因为老师让其下课后去趟职员室。

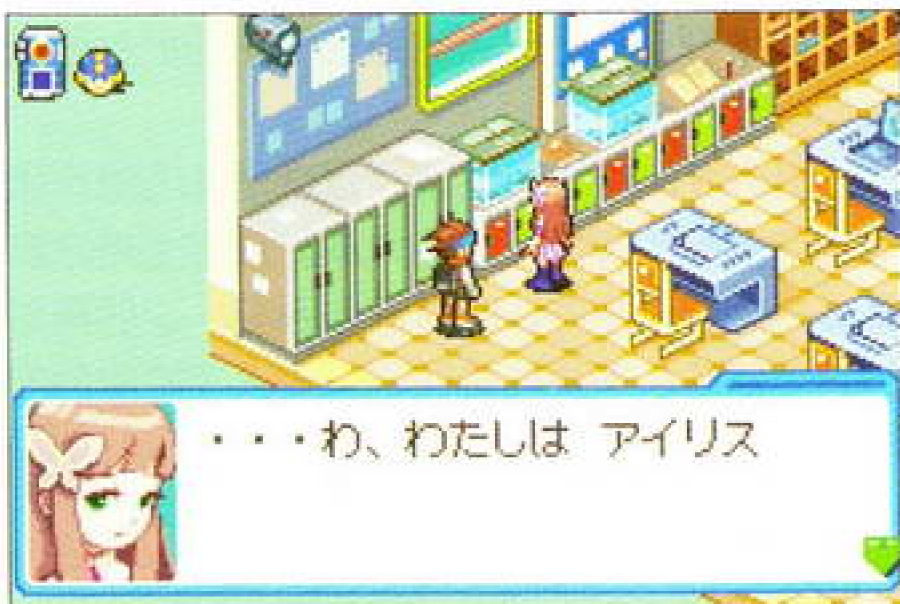
离开教室后收到水族馆馆长的邮件，得到了他赠送的程序。现在开始就能使用同捆CHIP的能力了，对于P.A的使用相当有帮助。一定要好好利用。在办公室找到老师后回教室，发现之前的女孩正在那里。热斗对上次水族馆的事向她表示感谢，女孩这才说出了自己的名字——爱丽斯（アイリス）。而当热斗准备做自我介绍时，爱丽斯却报出了热斗的名字……热斗正想进一步了解她的时候，收到了老师的电话，让热斗去教员室。不得已只好下次有机会再聊。

来到教员室的房间内找老师，原来是要向热斗介绍新的关联系统“CROSS SYSTEM”！有了这个就能让洛克拥有其他NAVI的能力，当然人家也不是随随便便就会同意和你建立关联的，得先通过考验才行。在与老师对话后调查其边上的电脑就能控制它们的NAVI执行任务了。

（下面的剧情因版本而异，但仅仅是关联NAVI的部分有区别，之后的剧情发展还是一样的。）

法路萨版

老师是水泡人（アクアマン）的主人——舟子。她的任务是让热斗控制水泡人去シーサイドエリア捉鱼。先来到シーサイドエリア2，（通往2区的电子锁要有一张トレインアロー才能打开，就是该区域中一种鱼状的病毒）从左上的传送点来到水族馆的主页，与里面一红色领航员对话就能开始任务。现在要在シーサイドエリア3个区域内捉15条鱼，每个区域有5条。先找到该区域内有旋涡的地方，利用旋涡让水泡人漂浮起来，这样就开始能捕捉鱼了。不过要注意右上的体力糟，不足时要立刻到旋涡处返回地面，这样就能回复。否则一旦耗尽的话，之前所捉的鱼可就都没了，一定要注意。捉到全部15条鱼后再回水族馆的主页报告就能完成任务。



古雷伽版

又见到了火野健一……（强烈建议给他搬个全勤奖，怎么说也是“《EXE》系列”里出场最全的配角了。）这次他的NAVI是《EXE2》中的灼热人（ヒートマン）。他的任务是控制灼热人在セントラルエリア中找到4个水壶状的病毒并消灭即可。1区1个，2区1个，3区2个。不过要注意的是这种敌人一定要用火属性攻击才行，并且要持续攻击，使它的温度加热到100时才能消灭。

完成任务后再与老师对话，就能和他们的NAVI交战，胜利的话就能令其成为洛克的关联NAVI，之后会进行关联融合的战斗教学！

CHECKPOINT

以后可以随时来调查这里的电脑使用他们的NAVI登陆网络。这样不仅能使用到除洛克以外的NAVI，还能靠他人的NAVI来打开网络中的某些道路以获得道具。比如灼热人可以熄灭火焰，清除树木；水泡人则能够去除水流。总之，用关联NAVI进行游戏是绝对有趣且有必要的。

在学校呆了那么久，大家早就放学了，快点回家吧。不过一出校门发现很多人都围在广场上，小次郎和明日太也在。上前一看，原来是一个杂技演员打扮的女子在做节目宣传。明天的这个时间将在セントラルエリア3将做精彩的演出，希望大家都能到时登陆前去观赏。

小次郎和明日太似乎非常感兴趣，于是热斗便和他们约好到时一同去看。今天还是早点回去睡觉吧。

次日，当热斗正准备上线和朋友集合的时候，突然听到妈妈在叫自己，到门口一问，原来是刚才有人来找自己。长发的女孩？难道是爱丽斯？热斗立刻追了出去，果然在广场上看



到了爱丽斯。热斗说自己急着上线，问她是否有什么事。爱丽斯警告说现在绝对不可以上线。就在这时，热斗的PET响了，是小次郎的电话，告诉他节目已经开始，要热斗立刻赶过去。

镜头转到セントラルエリア3，众人正在兴致勃勃地看着一个奇怪的NAVI表演的马戏，虽然表演的非常精彩，但渐渐的大家都感觉到体力消失，一个个倒在地上，原来是那个NAVI正在吸收大家的能量。并且它正是昨天来宣传节目的那个女子的NAVI——马戏人（サーカスマン）！

紧接着，马戏人飞到了3区中央的大洞前，将刚才吸收的能量全部投入了地下，顿时，网络再次猛烈摇晃起来。转眼间，空洞的上方出现了两只巨大的电子兽……没错，那就是"传说"中的电脑兽。马戏人趁着电脑兽的刚刚苏醒的机会，准备对它们进行捕捉。尽管力量相差悬殊，但此时的电脑兽似乎还没有主动攻击的意识，在马戏人力量全开的情况，成功吸收了一只。

CHECKPOINT

如果你玩的是法路萨版，那被马戏人捉走的将是古雷伽；反之将会是法路萨被捉。总之剩下的那个是游戏副标题里的电脑兽。

正当马戏人要捕捉另一只电脑兽时，网络战队出现了，就在它们准备上前缉拿马戏人的时候，电脑兽似乎恢复了意识，积蓄能量准备攻击，察觉到危险的女子命令马戏人立刻登出，可怜的网络战队变成了替罪羊，顿时全员扑街。

另一方面，知道了事情经过的热斗决定立刻赶出帮助同伴的NAVI。尽管爱丽斯一再试图阻止，但为了朋友，热斗还是决定冒这个险。

赶到セントラルエリア3的热斗决定交战电脑兽，使网络复原，但还没传输完战斗数据就被电脑兽击倒在地，见状不妙的热斗只好让洛克先从网络中登出。

没有办法的热斗只好向爸爸求助，但是得知热斗见到了电脑兽后却要热斗绝对不要管这件事，因为这不仅危险，而且凭洛克的力量是绝对没可能打败电脑兽的。无奈的热斗只好呆在房间里干着急，这个时候突然听到了爸爸打电话的声音，和其他的人讨论如何对付电脑兽。

听完了爸爸的交谈后，洛克决定再去一次セントラルエリア3。

进入网络后，与倒在地上的领航员对话，得知现在网络中已经被大量的病毒占据，并且网络的通道也被封死，必须消灭那些病毒才能打开道路。于是给了热斗一些武器，让热斗利用它们想办法消灭病毒。

CHECKPOINT

这里是个相当有意思的小游戏，要合理利用手中的4种武器，消灭区域中的火球状病毒。武器有4种，从上往下，分别是剑——可攻击面前一格，长剑——攻击面前直线2格，斧——攻击面前横方向3格，炮——攻击前方第三格。敌人有3种，红色的只需攻击一次就能消灭，黄色的要两次，而蓝色的则要攻击三下才能消灭，但是所有的敌人都可以从背后攻击一发消灭。因此如何合理地使用数量有限的道具是关键，总之能从背后一发消灭的都尽量要做到。另外，攻击完毕时，如果洛克的周围有敌人存在的话，那洛克将受到攻击，伤害为敌人数乘10。因此如何做到无伤通过也是个相当有趣的挑战。



在3区消灭了所有敌人后，又见到了准备离开的电脑兽。虽然战斗肯定没有胜算，但洛克决定用自己的身体把电脑兽吸收，尽管遭到热斗强烈反对，但是由于目前没有其他更好的办法来阻止眼前的怪物，于是只有让洛克试着吸收电脑兽。在经过努力之后，洛克终于将电脑兽纳入了自己的体内。但作为承载体的洛克受到电脑兽的力量的影响也非常厉害，一直倒在热斗的主页里昏迷不醒。

就在热斗着急的时候收到爱丽斯的邮件，说シーサイドエリア3的“いやしの水”可以帮助洛克恢复。可是现在没有NAVI，怎么去那里呢？热斗想到了之前和热斗建立NAVI关联的老师，应该可以使用他们的NAVI登陆网络。快到教员室调查借助他们的力量去取“いやしの水”吧。(调查刚才做关联任务时的电脑即可用关联NAVI登陆网络。)

来到シーサイドエリア，发现这里也被大量的病毒占据，再次开动番脑筋，消灭它们吧。几经周折，终于在3区深处得到了爱丽斯所说的“いやしの水”。这个时候马戏人时间恰好的出现了，要阻止热斗取“いやしの水”，好在它只是放了几只病毒就离开了。



回热斗的主页，喝了“いやしの水”的洛克，体内的力量突然暴走，最后竟然连外貌也发生了改变，并且意识也失去控制，向眼前的同伴发动攻击，好在关键时刻洛克恢复了意志，同伴才没有遭到被消灭的危险。

次日醒来，热斗再次听到了PET里传来熟悉的声音，洛克恢复正常了。接着收到爸爸的邮件，向热斗介绍吸收了电脑兽后洛克所能使用的兽化能力。有了这个能让洛克的战斗力在短时间内迅速提升，但是力量过于巨大，使用的同时洛克的身体要承受很大压力，所以使用中会有时间限制。因此，好好的掌握时间不多的兽化能力吧。



剧情后来到セントラルエリア3的电脑兽雕塑前，见到了之前劫走电脑兽的马戏人，而它见到吸收了电脑兽的洛克不但不逃走，反而想要消灭洛克以得到另一只电脑兽。那正好拿它开刀，试一下兽化的力量到底有多强！



CHECKPOINT

马戏人的攻击速度很快，每次跳跃落地后就会立即出招，有纵向一排攻击的手掌，和直线攻击的狮子。另外，半血后会在两种攻击后追加落下的招数，被帐篷盖住的话就要受一顿猛打，一定要看清它落下前的提示。合理地用好兽化很容易就能消灭。

尽管消灭了马戏人，但是却没有发现之前被其捉走的电脑兽，看来敌人后面一定有一个组织在接应，否则一个普通人获得了电脑兽又该怎么处理呢？

PHASE 4

又经过了一天的校园生活，放学时从墙上告示得知网络里正在搞最佳NAVI的评选活动。没什么事做的热斗决定去参加玩玩。在セントラルエリア1的商店里，看到了两个活动的女性NAVI主持人，上前交谈，它们会给热斗提示，让你去提示中的地点找它们。到水族馆，从2区的电视机登入到水族馆的主页，在这里找到了之前的两个主持人。藏得真好，看起来热斗似乎是第一个找到它们的……不过不管怎么说，这种谜题热斗从《EXE1》开始就猜到现在了……拿手也是应该的。与它们交谈又得到下一个地点的提示。

从喷水池前面的商店登入，再次见到了它们，不过活动好象还没完，它们再次给了热斗地点的提示……回学校进入自己的教室，调查靠窗的鱼缸后再调查前门监视器下方的控制板，会发现可以登入。再一次找到了两个主持人的热斗终于获得了比赛的冠军，得到了一个HP提升以及辅助战斗芯片夹。

结束了活动的热斗刚准备回家，收到了邮件，原来是才叶市的法庭要审判之前在水族馆制造混乱的人，需要热斗去位于グリーンタウン的法庭出庭做证。要将坏人绳之以法，这种事当然义不容辞了，快到车站坐车去吧。

刚准备进入法庭的热斗，被身后的人叫住，热斗回头发现，是一个帽檐压的很低的家伙。而就是这样一个热斗没有印象的人竟然也叫出了自己的名字，（热斗：我有那么出名吗？）并希望热斗能够不要参与这件事，对于一个来路不明的家伙，热斗当然不会听从他的话，径直走进了法庭。

刚踏入法庭没几步就响起了似曾相识的警报声，果然，紧接着又是几个机械守卫冲了出来。热斗报出自己的名字，但是守卫却说数据库里没有他的名字，并一步步靠近热斗，这个



时候水族馆馆长赶来，才让机械守卫全部离开了。他告诉热斗，必须要先在这里的网络中登记自己的数据，否则会被当作入侵者。机械果然还是不可通融啊。

从法庭入口左边的书本处登入，来到法庭的主页，在这里先和上方传送点边上的3个领航员交谈。接着进入グリーンエリア1，来到通往2区的地方会发现路被电子锁挡住了，先下线找馆长询问一下吧。和馆长交谈后再登入法庭的主页，与之前那3个领航员中蓝色的交谈花1000买到道具，再和绿色的说话就能得到打开电子锁的道具了，现在就能进入2区了。

在2区商店里和左边的领航员对话登记自己的数据。全部做完后，热斗怀着不安小心地再次通过检测栏，这次保安系统终于没有对热斗再起反应。而热斗竟然高兴地又来回通过了两遍。（小孩子就是小孩子……）在左边见到了馆长，他向热斗介绍了这次审判的律师——六方先生。



对话后进入当中的审判庭，与在场的所有人对话，对才叶的法律流程有了一定的了解，在这里，所有的审判都由一个叫做“审判之木”的程序判定，并且它还控制着整个地域的保安。最后，热斗好奇地走到了审判之木前，想要看个究竟，结果却又触发了警报……3个机械守卫走上前来，把热斗的行为视作企图破坏审判之木，并要对热斗进行电击，就在攻击的一瞬间，刚才法庭门口遇到的带帽子的家伙冲了进来解决了热斗的危机。热斗对他表示感谢，但他却说热斗现在这样根本不是一个合格的NAVI控制者。熟悉的语气让热斗想到了一个人……

法庭的审判终于开始了，在所有证据都对被告不利的情况下，那个海员老头连辩解的余地都没有就被判了有罪，被机械守卫拖进了牢房。

做完了证人的热斗收到邮件，来自之前在学校里遇到的人，他告诉热斗去グリーンタウン里找他。在镇上中间的平台上，看到了要找自己的人。

古雷伽版

非常简单的小游戏，控制斩劈人（スラッシュマン）切菜。此时在グリーンエリア里有很多蔬菜，而斩劈人的任务是将它们切碎。（感觉有点杀鸡用牛刀……）调查蔬菜后就会出现按键提示，在时间内顺序输入，每次正确输入都有加分，时间内全部正确输入还有额外的加成，因此是个很简单的游戏，达到一定分数即可过关。最后再与斩劈人对战，胜利的话就又多了一个关联NAVI了。

法路萨版

与风天老师对话后，调查边上的书本就可以控制天狗人（テングマン）开始任务了。进入グリーンエリア收集这里的卷轴，1区和2区分别有4个。不过过程中会有很多乌鸦跟着天狗人移动，一旦被碰到就要重新开始收集卷轴，相当麻烦，不过可以用A驱散它们，但是只能用5次，不过拣网络中的绿叶的话就可以增加使用机会。完成后与天狗人战斗，胜利的话就能让它成为洛克的关联NAVI了。



又忙乎了一天，该回家休息了。回到镇上的时候正好遇到爸爸从学校里出来，热斗将今天审判的事兴致勃勃的告诉了爸爸，两人谈笑着向家走去。

第二天课堂上，热斗睡得正香（好孩子千万不要学习），突然从后面的柜子里传来了声音，睡迷糊了的热斗还以为是洛克发出的响声……好不容易熬到下课，热斗刚想打开柜子看看到底里面有什么东西，这时收到了妈妈的邮件，爸爸竟然被法庭捉走了，并且即将进行



审判。心急如焚的热斗忘记了柜子的事，立刻往家里冲去。与妈妈交谈后立刻赶去法庭看看到底是怎么回事吧。不过当热斗赶到的时候审判刚好结束，而结果竟然——有罪！

与上方的六方律师谈话，知道了案件的大概，但热斗无论如何都不相信父亲会犯罪，于是决定亲自把证据找出来。由于事件发生在学校，先去找老师问问看吧。在学校大堂里与老师对话，尽管老师说的话给了热斗很大的帮助，但总觉得……今天的老师有点奇怪，是错觉么？

去教室前门的监视器登入，调查这里的控制台察看录象，却发现了病毒，到底是什么怎么回事？不过好在不难对付，但奇怪的是在六方律师所说的犯罪时间里并没有发现爸爸，反倒是看到了小次郎把一个守卫机器人骗进了教室的柜子……难怪上午上课里里面会发出响声，先去把它放出来吧。不巧的是老师这个时候进来，发现了被关的机器人……这下小次郎有的受了。

再去教员室，登入第一章里打爆裂人的地方，调查后面的电子墙，查看控制室的记录。这里的录象里果然有拍到爸爸出现的镜头，但是时间却犯罪时间不一致，而另一段录象所拍摄的录象让热斗大吃一惊，原来是六方修改了教室里的监视器的程序才使得爸爸被判有罪。终于知道了事情原委，热斗决定立刻回法庭找他问个明白。





法庭中审判庭的大门被保安看守着，只好先到右边的牢房看看爸爸。但不妙的是热斗的时间不多了，还有20分钟，对爸爸的电刑就要开始，如果不在20分钟内改变审判之木之前的判决，那爸爸就凶多吉少了。

从牢房左边进入审判庭，发现了六方，在热斗的追问下，他终于露出了真面目。果然是他故意制造假证据，令热斗的爸爸被判有罪。而现在更糟的事，审判之木已经完全被他给控制，在他一声令下，大量的机械守卫出现包围了热斗。而糟糕的不只是热斗这边，连镇上也到处是失控的机械守卫，城市陷入一片混乱。

在与洛克商量之后，热斗决定先想办法进入审判之木的网路，恢复程序的原状。从法庭左边的小门进入，那里有通向地下室的门，但是需要密码才能打开。回法庭的主页，与之前那三个领航员中蓝色的对话，得知密码是153。回去打开门后，从里面的楼梯爬到了审判之木

CHECKPOINT

这里的迷宫有点像"一本道"房间，不过也有点区别，洛克要在不经过重复路线的情况下踩下所有的开关，并最后走到打开的电子锁前。一旦走过重复的道路将会受到庭审木的重重一击。(－_－)威力不小，要损失100HP。为了不走错误的路线，之前可以按L移动视野好好计算一下路线，因此总体来说并不是什么困难的谜题。

在最深处的控制系统前，热斗遇到了意想不到的人，曾经帮助过自己的加内尔（カーネル）现在竟然和敌人站在一边，并且要消灭前来阻碍审判人的洛克，但好在不知从哪来的攻击使得加内尔动弹不得，不得已只好把洛克留给审判人对付。这样一来少了个敌人，论1对1的话洛克是绝对不会输给任何人的！

的边上。六方这个时候还正在寻找热斗的下落，没想到热斗已经到了审判之木的边上。但是他也丝毫不紧张，因为他的NAVI——审判人（ジャッジマン）正在里面控制着系统。原来如此，那样的话只要打败了它一切就能恢复正常，很容易不是么？

CHECKPOINT

起初上手他的攻击比较单调，只有电鞭攻击和召唤杂兵，都很容易回避，半血后会在前排召唤一本书，如果攻击它的话它就会随机使用一种属性反击，比较棘手，不过利用兽化的无属性CHIP蓄力攻击，应该还看不到他出这招就能把它消灭了。



终于，审判之木从六方的控制解脱了，所有的守卫机械都恢复了原貌。惟一遗憾的是让罪魁祸首六方乘乱逃走了。算了，只要爸爸和大家都平安就行，那样的敌人既使来再多也都能一一击退。

只要是做了坏事就一定会受到相对的处罚，无论是谁！就像可怜的小次郎那样，此刻正因为捉弄守卫机器人而顶着水桶罚站呢。

镜头来到一处研究所内，巴雷尔（バレル）正站在高台上对着下面一个叫入道的男人下达着命令。难道这次那么多事件的幕后黑手真的是巴雷尔么？



PHASE 5

正在家里看由才叶市的标志物——气象君所主持的天气预报时突然收到邮件，得知今天将举行最佳NAVI活动的第二部分，地点在スカイタウン。现在去车站的话会发现又多了可以去的地方。到达了スカイタウン之后先和边上一个穿西装的男人对话，之后就能乘坐当中的电梯了。出了电梯才明白为什么这里要叫スカイタウン，原来整个建筑的大部分是漂浮在空中的，再次佩服才叶的科技力量。

沿着路直走进入大厅，与控制台前领航员打扮的人说话。剧情后进入右边的电梯，到了内部后调查天气君前的控制台，得到道具，并被告知此次比赛的内容。在スカイエリア里寻找4个黄色领航员，最快找到并全部击败他们的人即为胜利者。知道了目的就快点出发吧。从下方的通道出去，乘坐外面的电梯到高处平台，在平台上的卫星处登入就能进入スカイタウン的主页。スカイエリア的1区和2区分别有2个黄色领航员，找到他们后就要进行连续的病毒战，其中级别4的战斗要连续打10场，所以之前的战斗要适当保存体力。(比起《EXE3》里的连续30战还是少了很多啊，咳咳……)



全部打败后在两区里找一个蓝色的领航员，把得到的4个胜利证明给他看。现在就可以从两区进入ウライソターネット了。谈话间小次郎的NAVI也集齐了4个胜利证来兑换道具了，实力不赖嘛。

ウライソターネット里的敌人比起其他网络要厉害不少，要时刻小心，在左边一处平台上，发现小次郎的NAVI倒在电脑兽雕像前。上前一看才知道原来只是累得动不了了而已。这时突然传来奇怪的声音，洛克回头一看，大量的邪恶领航员冲了过来将两人围住，似乎要捕捉洛克体内的电脑兽力量。在它们的影响下，洛克控制不住体内的力量再次暴走，但是几秒钟后就昏倒在原地。与洛克失去联系的热斗非常着急，急忙去寻找朋友帮助。

去找个关联NAVI登入网络，再次来到洛克遇到危险的地方，发现敌人都消失了，只有洛克一个躺在地上，上去查看时没想到其突然兽化。关键时刻，一浑身批着斗篷的NAVI出现，用攻击把洛克击倒，之后留了几句话就离开了。虽然看不出模样，但那把熟悉的剑……



又过了一天平静的校园生活，当热斗等人放学离开校园的时候，天气突然变得异常起来，一会晴空万里，一会又乌云密布，之后更是下起雪来。

回到家后，电视里正在播放着スカイタウン的现场节目，原来才叶市的天气都是由スカイタウン的气象设备控制的，但是现在却发生了不明情况的故障导致气候的异常。之后屏幕发生剧烈摇晃，让热斗担心的是节目消失前的最后一个镜头里竟然出现了爱丽斯的身影……

赶到スカイタウン，发现这里的电力供给完全停止了，无法乘电梯到上层。只好先与下方的人对话可以进行关联NAVI的任务。

接着到电梯下方的控制器处登入，调查网

法踏萨版

操纵电气人（エレキマン）到スカイエリア1的商店与那里的人对话后发生剧情，网络里失去电力变得漆黑一片，这时要控制电气人在网络中寻找电池。1区3节，2区5节。不过这里有邪恶领航员出现，如果被碰到的话会令电气人的电力减少，令可视范围变小。从而变得越来越无法看清周围情况。不过好在敌人并不难躲，因此尽可能在不被碰到的情况下完成任务吧。接着只要在后面的战斗中胜利就又增加了一个同伴。

古雷伽版

与操纵者对话后调查边上的机器使用战斧人（トマホークマン）登入スカイエリア。在这里要寻找雕塑，调查后就开始铲除雕塑的任务。按B键攻击，L、R转换方向，持续消灭不断出现的雕塑一直到上方的计量槽满了即算胜利。战斧人的攻击范围很广，因此虽然雕塑出现的速度很快也不用担心，只要站在中间一排时而转转方向攻击就能通过。雕塑共有4个，每区里2个。同样是个相当简单的游戏。完成任务后再与之战斗，胜利即可得到和其建立关联。

路中的一个红色装置，消灭病毒后终于令电梯的运转恢复了。上楼一看发现通往控制室的道路被4个失控的机械给挡住了，从边上绕个圈子，逐一登入它们的网路，调查里面的控制器，消灭病毒后就能关闭它们。

进入控制室，发现爱丽斯刚进入左边的电梯里。正准备追上去，热斗又听到边上的柜子里传来声音……打开一看，原来是这里的负责人，那刚才遇到的家伙是假冒的？从他那里得知这次敌人的目标是スカイタウン的气象装置，必须立刻赶到中央控制室阻止他们的计划。进入爱丽斯刚才进入的电梯，一路走到外部，刚想下楼梯，却没想到因为震动的关系，整条梯子脱落了。在时间不多的情况下，热斗竟然想要跳到对面的平台。鼓足勇气助跑到平台边上时却突然停了下来，果然还是害怕啊……

先回到控制室里，把洛克输入电梯边上的コピーロイド，接着控制洛克回到刚才4个失控机械的地方，沿着边上的路走到楼梯脱落的平台上方。洛克很轻松地的跳到了对面，轮到热斗了，用足力气跃到空中后，热斗竟然打开身上的伞当降落伞来用……不过一把普通的伞怎么可能支撑得住呢？果然不出几秒伞就坏了，幸好洛克及时接住了热斗。



在中央控制室里终于找到了那个假冒负责人的家伙，到了这一步，他终于露出了真面目。此时，スカイタウン的情况也越来越危急，不阻止他的NAVI恢复控制的话，スカイタウン就要有毁灭的危险。热斗冒着危险把洛克送入了气象装置的网路。

恢复3区的环境后，元素人（エレメントマン）正在控制系统前等着洛克的到来。时间紧迫，快点消灭它吧。

CHECKPOINT

与这里的程序对话可以知道让气候网络里气候恢复的办法，先骑上云，搜集空中各种颜色碎片，有一些在云上，要靠在云上才能得到。收集7个后，按住A可以释放彩蛋，快速对着乌云绕个圈，只要能把乌云包围起来就能消除它。要注意围的圈要尽可能的小，否则会没有效果，但另一方面也要当心别被它碰到，洛克所乘的云最多只能经受3下撞击。

失败了的敌人投掷出闪光弹想要逃跑，结果却被气象君一把抓住动弹不得。本以为事情就这样结束了的热斗准备去喊警察，结果意想不到的人物出现了，加内尔也借助コピーロイド出现在了现实世界，一剑摧毁了气象君。并动起真格来攻击热斗。突然，爱丽斯出现，挡在了两人之间，加内尔似乎认识爱丽斯，对于她的出现非常惊讶。于是他丢下コピーロイド消失了。

CHECKPOINT

元素人的特点是会变换属性，并使用对应的属性攻击。一般会先释放旋风攻击限制你的移动，再用属性攻击。木属性的攻击为前方追随移动的木桩攻击，火属性是流星攻击，电属性为跟踪的雷电攻击，会破坏地面，水属性为移动到洛克面前喷冷气。只要小心点，他的攻击还是很容易识破的。另一方面，敌人变换属性也未尝不是用属性克制攻击的机会。

虽然敌人没有了，但失去控制的スカイタウン也濒临毁灭。这时爱丽斯走到控制台，一番操作之后竟然令系统奇迹般地恢复了。而热斗为电力设备的恢复感到高兴的时候，爱丽斯又消失了……

PHASE 6

研究所内，之前出现的敌人们都在巴雷尔的指挥下准备着捕捉另一只电脑兽的最后计划，令人感到意外的是爆裂人的控制者竟然是热斗的老师。

不过最让人意外的，还是威利的出现。果然，在那么多事件的背后，依旧是WWW在指挥着一切。巴雷尔也只不过是受命于威利的人物罢了。

最佳NAVI的评选也终于到了最后阶段，角逐冠军的4个人在镇上的广场上等待着最后的任务。在此之前，校长过来为众人打气，热斗这时发现，曾在前两天法庭内帮过自己的戴帽子的家伙竟然是校长的保镖……到底是怎么回事呢？



来到ウライソターネット1，发现通往2区的门锁着，与边上的红色邪恶领航员对话得知需要密码。先登出，去法庭的牢房里，与一穿绿衣的男对话。接着再到水族馆，与喷水池边上商店的女服务员对话3次终于得到密码。再回到ウライソターネット1就能打开电子锁。不过刚进入2区就遇到一帮等候多时的邪恶领航员，刚准备开战，结果被同为参赛者的同伴给救了。

在2区转了半天，终于在右边一处有两个红色领航员的地方发现了隐藏的道路，得到了寻找多时的“つきのいし”。回到镇上的广场，热斗由于第一个找到了规定的道具，成为了比赛的冠军。在获得了一个增加HP道具的同时，还被告知有机会去参加电视节目。虽然是冠军，但也别忘记和对手打招呼啊。与广场上所有人对话后就可以回去休息了。

几天后，热斗和洛克出现在了电视节目中，メイル看到了电视节目后给热斗打来了电话。这时热斗才想起自己离开秋原镇已经很久了，不如今天回去看看老朋友吧。说做就做，快去车站吧。

（这里可以选择先发展剧情，也可以去获得另外两个关联NAVI。顺序随便，不找关联NAVI也不会影响剧情发展。）

法路萨版

职员室第二办公室里找到在决赛中的对手。对话后调查边上的电脑开始任务。这里要先控制大地人（グランドマン）回到セントラルエリア2，然后进行清除碎石的任务。调查石头后会出现力度槽，按A停止，停在哪个数字，就能够攻击前方多少格数内的石头。但要注意千万别顶到绿色的程序，否则会减时间，因此要算好力度。与程序对话可以让它们离开。完成后在1区还要再清除一次碎石，全部完成后就能交战大地人。

水族馆内2区，与自动贩卖机前的人对话，再调查中间的贩卖机就能控制尘埃人（ダストマン）开始任务了。到ウライソターネット2，找到一红色的邪恶领航员，与其对话后开始处理垃圾的小游戏。前方会飞来大量的垃圾，按A可以吸收飞到跟前的垃圾。不过飞来的可不是只有垃圾，还有不少炸弹混在其中，小心别一起给吸收了。这时要按B把炸弹打掉，当然也不能任其飞过，否则的话可是会发生爆炸而扣血的。2区有两个人需要清理垃圾，1区还有一个。全部完成后就能与尘埃人战斗。

吉雷伽版

在职员室的第二办公室中找到刚才的决赛中的对手。对话后调查边上的电脑就能开始任务，控制杀手人（キラーマン）消灭ウライソターネット里的邪恶领航员。敌人会不断转换方向，如果在它们没有发现的情况走到其身边按A，就能一发将之消灭。如果被发现的话就只有与之战斗才能把他们消灭。另外，按住A的话可以隐藏自己，这样即使位于敌人的面前也不用害怕了。将1区和2区内的敌人全部消灭后和其战斗并胜利就能建立关联。

在水族馆内2区，与自动贩卖机前的人对话，再调查中间的贩卖机就能控制积蓄人（チ



ャージマン）了。到ウライソターネット 2的上方，一处有很多程序的地方，调查边上的牌子就能开始运送程序的任务了。一路上会有很多石块和安全帽小兵出现，如果撞上的话将会扣1点HP；另外如果没有救到路上出现的程序也会扣HP。总共有4次机会，失败的话就要从头开始。成功运送3次后就能和杀手人战斗，获胜即能建立关联。



在车站选择往秋原镇方向，几个小时后，热斗回到了熟悉的地方。一切都和原来一样，就连朋友们的笑脸也仍然是那么亲切。离开了那么久，先快点和大家打下招呼吧。和所有人对话之后，大家又建议热斗应该去看看秋原网络的新变化。从公园里的松鼠雕塑登入，进入秋原镇的主页，与传送点边上的ロール交谈后进入秋原エリア。

先进入左边的传送点，发现一个程序被困在电子锁后进不了秋原网络。然后在这里寻找一块写有“王将”的牌子，调查就能找到秋原网络的钥匙。回去打开电子锁，从程序那里得到网络间的护照。有了这个以后就能从セントラルエリア 3来到秋原エリア了。

回秋原的主页再找ロール交谈，得知其他人的NAVI也即将赶来，去秋原エリア上方好好的聚一下吧。但还没说几句话，爆裂人和ダイブマン突然出现，不仅如此还把伙伴们的NAVI全部带走了，并要热斗单独去ウライソターネット 2找它们。

从秋原网络一路绕到スカイエリア，终于来到了ウライソターネット 2。在最上层的平台上，热斗找到了同伴们，看到洛克真的独自前来，ダイブマン高兴的认为他们 2 对 1 的话绝对胜券在握。但洛克和热斗的完美配合再次让它们知道了实力的差距。不过虽然取得了胜利，但在电脑兽的影响下，洛克也已经没什么体力了。这个时候马戏人不失时机的出现，轻松地捉走了耗尽体力的洛克。

这次热斗真正的失望了，失去了洛克的下落，即使用关联NAVI搜遍整个网络也是无济于事。只有一个人失落地离开了秋原镇。这时，WWW那个家伙正在高兴终于将两个电脑兽都搞到了手，而麻波刚似乎对他们的所为感到不满，一个人离开了。

热斗回到家中，收到小次郎的电话，询问洛克是否在热斗的PET中。在得到了否定的回答后，他才明白自己看到的新闻不是假的。原来兽化的洛克现在正出现在水族馆的现实世界中。当热斗赶到水族馆时，发现已经有很多人被击倒在地了。热斗试图阻止暴走的洛克，但却一点效果也没，反而令自己陷入了不妙的境地。这时爱丽斯突然出现，让热斗再以控制者的身份命令洛克。这招果然有用，眼看着洛克逐渐得恢复意识，最后却被在一旁观战的WWW的人给回收了，只剩下一副コピーロイド……这个时候意外地收到了麻波老师的邮件，要热斗去スカイタウン见他。

在之前和洛克飞跃平台的地方找到了麻波老师，热斗被他突如其来的一声道歉搞得一头雾水。麻波接着告诉热斗，他就是爆裂人的控制者，之前就是他将爆裂人送入小次郎的



PET，诱使他干出了学校暴乱这件事。但是现在他对自己的行为产生了自责，到底那样做是正确的？之后他还告诉热斗，洛克人此刻正在セントラルエリア地下的网络中，从3区的大坑跳下就能进入那曾经封印着电脑兽的网络了。

使用同伴的NAVI到セントラルエリア3，与坑洞边上一黄色的战队领航员对话。之后登出，从学校教员室的后门来到学校两楼，发现校长室的门被机械守卫挡住了。到校门口找小次郎帮忙，他一口答应，只见他跑到广播板的前面用力的敲打下面的按键，顿时所有的守卫机器人都冲了过来。虽然有点乱来，但这样做确实引开了校长室门口的守卫，这下终于能进去了。



不过进去后却发现校长正在和WWW的人交谈，原来校长也是WWW的人，热斗质问他为什么要这样。对于热斗的好奇，校长给热斗讲了一个故事——电脑兽诞生的故事。

随着网络世界的发展，积累在其中的BUG也越来越多，日积月累，数量巨大的BUG碎片已经积蓄了超过人类想象的力量，并从中诞生了电脑兽——古雷伽！而曾经《EXE2》出现的GOSPEL就是在模拟了古雷伽的诞生环境后，用BUG碎片制作出的怪物，所以它的外形才会那么像古雷伽。古雷伽的出现，顿时令网络世界陷入混乱，这时一个科学家用了很长的时间制作了一个能和古雷伽匹敌的程序，它的代号是——法路萨……但是出乎那个科学家意料的是，大部分的人们并没有因此而赞扬他，相反地，却认为他造出的是一只具有和电脑兽同样破坏力的怪物，因此，人们都把他当作邪恶的科学家来对待。而那个人，现在正站在热斗的面前。

听完了故事的热斗转身想要逃跑，不料那个带帽子的保镖带了一帮守卫走了进来。就在



热斗感到走投无路的时候，“保镖”脱掉了伪装，原来那人竟然是炎山！在他的帮助下，WWW的成员被悉数捉拿了。

是时候找回洛克了，再次控制同伴的NAVI去セントラルエリア3，从空洞的左侧勇敢地跳下吧。（不过那么大震动竟然还没摔坏……NAVI的构造真是让人非常好奇。）下去之后发现这里别有一番洞天，不过这里和电脑兽在上层世界出现时一样，被大量的火球病毒所占据，通往2区的门也因此无法通过。没办法，先想办法消灭病毒吧。方法和之前的一样，不过病毒的排列复杂了很多。但是只要遵循尽可能从后方消灭的原则，要通过这里也不是很难。

在2区的平台，找到了洛克，但是它立刻暴走了起来，情形比上次还要严重，无论热斗怎么呼喊都没有反应，看来与洛克的战斗是无法回避的了。打倒了兽化的洛克后终于令其恢复了原状，不过马戏人又时机恰好的出现了，准备清除前来救助洛克的同伴。但好在炎山的NAVI——布鲁斯及时赶到，打跑了它。正当3人准备离开的时候，加内尔出现，这个时候热斗仍然不愿和曾是同伴的加内尔战斗，但他却真的朝热斗挥起了剑。看到为了保护自己的布鲁斯被它重创的时候，热斗再也忍不住了。抱着保护同伴的想法，热斗朝加内尔发起了进攻。最后，被击败了的加内尔消失在了黑暗的网络之中……



PHASE 7

数日后的校园里，由于麻波老师的失踪，热斗所在的班级已经没人来上课了。正当热斗和同学聊着的时候，六方等人进入了教室。不过这次他们的目标不是热斗，而是——爱丽斯。热斗自然不会告诉他们（其实是不知道吧……）。这时在六方的命令下，一群法庭里的机械守卫进入了教室，热斗被电的昏了过去。这时爱丽斯出现了，并表示愿意跟他们走，但作为交换，必须放过热斗等人。



醒来后的热斗知道了后来发生的事，决定要救出爱丽斯。先到ウライソターネット2，调查最上层平台右边的留言板，查看最上部的留言，得知WWW的那伙人在スカイタウン集中。在那里，热斗发现了捉走爱丽斯的3个人，还有……被打倒在地的巴雷尔。在赶来的麻波老师的帮助下，三人众不得不放了爱丽斯和巴雷尔。

救回了爱丽斯的热斗心情终于好了很多，剧情后，到广场上和朋友集合。这个时候，几个非常抢眼的领航员走了过来，原来是明天EXPO的展览馆就将对外开放，希望大家都能去参观。之后回家结束又一天的冒险。

第二天热斗想到了今天开放的EXPO展馆，不如明天约上秋原的大家来才叶市玩玩吧。作出决定的热斗立刻出发把消息告诉朋友们。分别在班级里，学校大堂和镇上的商店里找小次郎，爱丽斯以及明日太对话。接着再到秋原エリア，把消息传给秋原4个朋友们的NAVI，让他们转告自己的主人。接着就回家睡觉，耐心等待朋友们的到来吧。

次日，当秋原的朋友们都找上门来的时候，热斗竟然还在做着美梦……起床后向妈妈打个招呼就快去找朋友们吧。赶到广场时，发现两批人已经与愉快地聊开了。在所有人到齐



了之后，热斗便带大家向位于镇上左侧的EXPO展览馆走去。

这里总共有3个主题展馆，参观过后别忘记调查这里的桌子拿纪念邮票。得到3张邮票后回到大堂，众人集合进入中间的控制室。

进入后，发现这里竟然存储着大量的コピーロイド，但随后出现的人物更让热斗感到吃惊。威利！更为不妙的是，房间里的コピーロイド瞬间全部变成了实体化的邪恶领航员。大家在混乱中被冲散，还好在炎山的帮助下，热斗才得以脱身。

但是威利看起来没有要放过热斗的意思，派出了大量邪恶领航员对热斗进行全面的地毯式搜索。看来躲在学校中的热斗被找到只是时间上的问题。果然，正和炎山商量对策时，3个敌人冲进了教室。这时，麻波老师出现，再次救下了热斗，并让热斗去校长室，那里有通往威利所在的秘密通道。

CHECKPOINT

大家会在网络和现实世界中发现大量的邪恶领航员，对话后就会发生战斗，对手都是些相当高级的病毒。如故哦嫌实力不够的话大可以不和它们对话以避开战斗。有兴趣挑战的话也可以试着尝试下最高级病毒的战斗力。

来到校长室内，书架上一本黄色的书特别



醒目，调查之后，门口的书架会移开，露出隐藏的通道。

从秘密通道出来的热斗，发现自己正位于EXPO展览馆中的海洋展区，面前的WWW三人众修改了控制台的数据，使得前进的道路消失了。看来要想追上那三个家伙，必须得把程序改回去才行。

CHECKPOINT

这里的网络和水族馆的迷宫相同，要将3个程序送回对应的水箱才能打开电子锁。之后的几个网路都和以前的迷宫类似。相信玩到这里的人都不会觉得有什么难度吧。

一路追赶，在植物展区又见到了三人。看到热斗轻松的就追了上来，六方决定这次用自己的NAVI看守系统。但曾经的手下败将又怎么能难得倒热斗。之后又接连打败了马戏人和元素人。

三人打不开威利房间的门而被热斗赶上，狗急跳墙的三人想要收拾热斗，在朋友们的合力帮助下，消灭了所有的敌人，更是逼的三人众跳墙逃命……最后巴雷尔出现，打开了威利房间的大门。(最终决战，记得保存进度后再前进。)

在威利的身后，放置着两个巨大的コピーロイド，而威利的目的是要将电脑兽实体化，以彻底破坏现在这个网络社会的体制。这时，爱丽斯出现，把电脑兽的数据放入了巨大コピーロイド之中，随即伴随一阵闪光，拥有了实体的电脑兽出现了现实之中。而又随着一阵闪光，爱丽斯消失了，原地只留下了一台コピーロイド。这时巴雷尔告诉热斗爱丽斯是加内尔的妹妹，而她的本体其实只是一个NAVI。这时，洛克体内的电脑兽也竟然自动飞向了威利身后的巨大コピーロイド。两只电脑兽最终还是全都出现了，受它们的影响，才叶市的各大主要系统都发生了紊乱。看到这样的状况，威利高兴极了，命令爱丽斯接着消灭热斗。这时爱丽斯却让热斗快点登陆电脑兽的程序将之消灭。原来爱丽斯之所以让电脑兽实体化，是为了能够真正将他们消灭。为了自己的同伴，也为了世界，热斗毅然冲到电脑兽身边，将洛克送进了电脑兽的回路。与电脑兽的最终战斗一触即发！



两个版本的最终BOSS有所不同，分别是两个版本标题中的电脑兽。经过了那么多磨砺才好不容易到了这一步，再最后努力一下吧，相信胜利最终一定是属于你的。

在洛克消灭了电脑兽的同时，加内尔和爱丽斯也成功打败了另一只电脑兽。但是被毁灭的电脑兽却再次控制了洛克，暴走的洛克把目标对准了加内尔和爱丽斯。最后为了彻底消灭电脑兽，兄妹两人决定合体，这回才终于把洛克体内的电脑兽给揪了出来。加内尔让恢复正常的洛克立刻登出，但是自己却为了消灭电脑兽而与之同归于尽……

随着电脑兽的消逝，威利的计划再次流产。失控了的研究所即将发生爆炸，但是威利却只催促热斗逃走，自己准备留下和这里一同毁灭。

热斗：“人类不是程序，联系人和人的是彼此之间的感情，而不是那些机械！”

热斗的一番话触动了威利：“好怀念以前科学省的日子啊……”

“那就赶快一起跑吧！”热斗再次催促到。此时研究所的震动愈发激烈，爆炸随时可能发生。巴雷尔这个时候恢复了意识，上前将仍执意劝说威利的热斗丢向门口……

随着一阵白光，一切都彻底结束了……

转眼间，20年过去了，此时的迪奥已经成为了秋原镇的镇长，炎山成为了网络战队的指

挥官，やいと则继承父业，当上了大公司的董事，小次郎当上了小学老师（希望千万别像以前那样……）明日太则开了家经营 CHIP 的商店。

诶？什么？你问梅尔怎么样了？当然是成为热斗的妻子拉！而热斗接过了父亲的工作，在科学省进行着各种研究工作。另外，两人也已经有了新的一代哦，取名为光来斗（ライト）！



至于加内尔和爱丽斯也没有被人们遗忘，加内尔被视作病毒的终结者，爱丽斯则被当作NAVI的恢复者！两人的雕塑不仅取代了电脑兽被保存在网络中，更留在了人们的心里。

不管时光如何飞逝，也无论科技如何发展，我们都始终坚信，人和人之间情感的纽带是无论如何也不会被机械所磨灭，更不会被机械所取代。一个人的努力是永远也无法超过朋友间团结共进的！而这种感情每次都会伴随着那句话的出现而提升，让我们再一次同热斗一起高喊——“PLUGIN！ROCKMAN EXE！”

通关后的各项隐藏要素研究

“《洛克EXE》系列”向来都是通关后才到了最具挑战的地方，本作也不例外。作为完结篇，CAPCOM这次准备了大量的隐藏要素，加上除了洛克外又有多个NAVI可以使用，因此实在是有点人让沉浸在其中难以自拔。

文 meteorsyd，Kasiki



病毒战



本作中新增的一个相当有趣的模式，可以收集平时交战的病毒，并和他人进行专门的病毒战斗。先到学校里一年级 2 班里的黑板处登入，与里面的领航员对话，花 2000 买到战斗卡。有了这个之后就找人进行病毒战了！病毒战的规则是——选择总 MB 不超过 50 的任意病毒，并按喜好设置在战场上，之后就按病毒们自己的表现了。以后在网络上冒险的时候就会有一定概率遇到名字前标有“レア”字样的病毒，消灭它们的话就能在以后的病毒战中使用了。

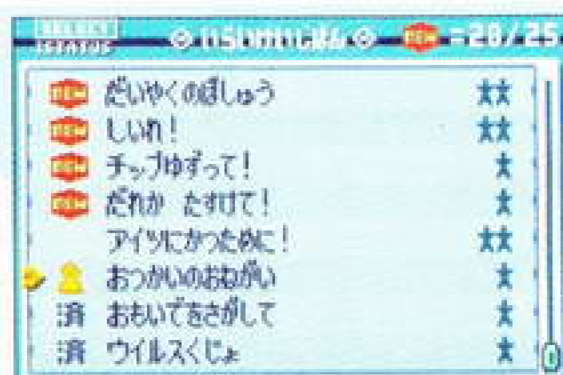
LV1	中央镇上的电子狗中
LV2	法庭中牢房里的椅子
LV3	法庭的电椅里
LV4	天空镇上层控制室里的钢瓶
LV5	セントラルエリア1

可以进行病毒战的地方一共有5处，必须按照顺序挑战，如果能将5个对手全部击败的话可以获得“ジャソゴ V3 D”。别的地方可是找不到这张 CHIP 的。

等级5的比赛难度很高，我方最多只能派出合计 50MB 的病毒，而对方的病毒合计容量都有60MB以上，最后居然还有BOSS帮忙。为了让大家能够更好地组合，下面列出所有的可抓病毒所在位置。其中，8 号、13 号、14 号、17 号、20 号、24 号，27号为有用而且强力的病毒，一定要入手。有了他们，要过等级 5 的病毒战也就不是什么难事了。

1.メットール	セントラル1
2.ガンナー	セントラル2
3.チャンプル	セントラル3
4.ダルスト	セントラル3
5.アーバルボーイ	シーサイド1
6.センボン	シーサイド2
7.クエイカー	シーサイド3
8.キャタック	秋原
9.ゼロプレーン	スカイ1
10.カカジー	スカイ2
11.アルマン	グリーン2
12.ゲラサン	ウラ1
13.アサシンメカ	ウラ2
14.ドルマーダ	グレイブ1
15.スナーム	グレイブ2
16.スォーディン	アンダー1
17.メガリア	アンダー1
18.キラーズアイ	アンダー2
19.ナイトメア	アンダー2
20.ツボリュウ	イモータル
21.ヒトデキラ	水族馆3
22.ハニホー	判の木1
23.レムゴン	判の木2
24.ボムコーン	判の木2
25.モリキュー	判の木3
26.ウインドボックス	天气君1
27.エレキパルス	天气君3

任务板攻略



曾在《EXE2/3》中出现过的任务板在《EXE6》中终于又复活了！在这里可以通过接受委托，完成任务，最后得到各种珍贵的道具做奖励！顺便说一句，任务板在镇上商店的左侧。不过接任务时有了级别的限制，按SELECT可以查看当前级别和升级所需点数。级别不够的话是无法接受高等级任务的。换句话说就是必须先从低等级的任务做起。还有一点就是，只有在任务前标有黄色的人形图案时才表示接受了这个委托，否则只是代表阅读过而已。

1. 一星级	
委托人	6年级2班内的一个学生
任务	消灭黑板内的4组安全帽小兵
奖赏	BUG碎片10个，升级值1点

2. 一星级	
委托人	学校入口右边的老婆婆
任务	调查热斗家旁边的树，把得到的东西交给委托人
奖赏	MB+2，升级值1点

3. 一星级	
委托人	学校职员室内的老师
任务	帮忙买东西，地点在シーサイドエリア1下方的传送点所连接的网路
奖赏	记录有密码04789479的纸条，升级值1点

4. 两星级	
委托人	才叶网络1区地图旁的领航员
任务	给他ガンデルソル1 C
奖赏	HP+20，升级值2点

5. 一星级	
委托人	学校教员室控制台的网路1区
任务	借钱
奖赏	升级值1点

6. 一星级	
委托人	シーサイドエリア3商店旁
任务	给他ドールサンダー1 A
奖赏	MB+1，升级值1点

7. 两星级	
委托人	水族馆中一穿红衣服的胖子
任务	帮忙买东西，地点在シーサイドエリア1的下层
奖赏	数字机密码24823665，升级值2点

8. 两星级	
委托人	水族馆的电视网路中
任务	顺序选择13232
奖赏	HP+20，升级值2点

9. 一星级	
委托人	グリーンタウン右边的平台上
任务	在シーサイドエリア1的下层寻找一NAVI
奖赏	MB+1，升级值1点

10. 一星级	
委托人	审判庭内
任务	连续五场战斗
奖赏	ビッグボム P，升级值1点

11. 一星级	
委托人	法庭的主页
任务	依次在セントラルエリア2商店旁和シーサイドエリア3的商店旁找领航员对话。
奖赏	5000ZENNY，升级值1点

12. 两星级	
委托人	グリーンエリア2中间的大树旁
任务	去シーサイドエリア3找一个水壶状的家伙
奖赏	BUG碎片10个，升级值2点

13. 三星级	
委托人	グリーンタウン右边的平台上
任务	仔细调查グリーンエリア2中间大树旁的树木寻找道具
奖赏	HP+20，升级值3点

14. 一星级	
委托人	水族馆表演台
任务	去学校6年级2班找人索要东西
奖赏	NC零件压缩码RRALLRAABB，升级值1点

15. 一星级	
委托人	スカイエリア2一领航员
任务	顺序选择2123111
奖赏	MB+2，升级值1点

16. 两星级	
委托人	スカイエリア1一领航员
任务	去ウラインターネット1找人
奖赏	升级值2点

17. 三星级	
委托人	水族馆喷水池边上的商店网路中
任务	根据提示打开委托人的箱子，密码为564
奖赏	升级值3点

18. 两星级	
委托人	海滨区的商店前
任务	帮助消灭商店电脑里的病毒
奖赏	HP+20，升级值2点

19. 两星级	
委托人	天空镇主页
任务	与委托人交谈后先去グリーンエリア2找一领航员，再回天空镇主页找委托人交谈，接着进入スカイエリア1，打倒敌人
奖赏	スプレッドガン3 R，升级值2点

20. 两星级	
委托人	6年级2班的黑板中
任务	帮委托人找来オウエンカ Z、ディスコード S、ディソバニー T三张CHIP
奖赏	MB+2，升级值2点

21. 三星级	
委托人	水族馆喷水池边上的水箱旁边
任务	先和喷水池旁的人说话，再和委托人交谈，接着去调查上方的自动贩卖机，再进入商店边上的门，打倒里面电脑中的敌人
奖赏	ロール*、ブルース*，升级值3点

22. 四星级	
委托人	一年级一班的教室
任务	去ウラインターネット2，调查上层平台两个空洞的中间位置
奖赏	升级值4点

23. 四星级	
委托人	中央镇商店对面
任务	去法庭地区与花店里的人说话，然后再与秋原町上方的老婆婆交谈，最后回去与花店里的人说话
奖赏	数字机密码94305487，升级值4点

24. 四星级	
委托人	天空镇人工太阳边上
任务	又是求CHIP的任务，不过这次要5张，而且都字母都比较偏，花点时间搜集下吧
奖赏	HP+20，升级值4点

25. 四星级	
委托人	天空镇中央控制室外
任务	先登入天气君的网路，与里面的NAVI交谈，再去找ウラインターネット1靠左的NAVI，然后再回到天气君的网路和刚才的NAVI对话，接着去グリーンエリア2与商店里的NAVI对话，之后再去审判之木网路的3区，与那里的NAVI对话后回去找委托人。最后去天气君网路的3区与NAVI对话。
奖赏	数字机密码41976910，升级值4点



WWW ID

有了狗粮后到ウライソターネット1，把右侧的路填了之后前进，会看到一扇需要密码的电子锁。密码为729！这里通往的是ウライソターネット0区，在深处的平台上与邪恶领航员对话花3000就能买到WWW ID。有了WWW ID后就能打开网络中的骷髅门了。



交战FORTE

还记得在グリーンエリア2里有一棵大树么？他的背后隐藏着另一条通往ウライソターネット0区的道路，调查树后的位置就会发现。沿着里面的道路前进不久，就会遇到沉睡在此的FORTE。打败它的话可以得到一把钥匙！值得一提的是这个地方在第一次来到グリーンエリア2的时候就可以进入，但是以当时的能力想和FORTE战斗似乎有点难度！不过也不是完全无法取胜，只要多准备无属性CHIP，利用兽化后的蓄力攻击，就有机会消灭它。



FORTE BX

在グレイブヤート2区中打败FORTE SP后，去地下网络2区曾救出洛克的地方，竟然出现了和兽化后的洛克一模一样的NAVI，接着FORTE也出现了。这里要连打两仗，难度相当大。同样吸收了电脑兽力量后的FORTE BX的攻击力和移动速度惊人的高，不想些办法保护自己的话很可能一回合内被秒杀。如果能获胜的话将会得到一张GIGA CHIP做回报。并且此后在グレイブヤート1会随机出现兽化的洛克复制体，而2区更是会出现FORTE BX……





网络中的隐藏道路

先来到スカイタウン，从4个并排的机械最上面那个登入，在上方的邪恶领航员处花3000元购买狗粮，最多可同时买9个！有了这个后就能看到网络中很多地方出现了骨头一样的标记，靠近后按A就能召唤ラッシュ帮你铺路。很多地方都能靠这个方法开通区域间的近路，有的则能得到珍贵道具。不过每次都会消耗狗粮，用光的话要再回去购买才行。





太阳少年强哥

先打败FORTE，然后就能打开地下网络（アイダーグラウンド）2区的一扇门，来到イモータルエリア。在上方会遇到《我们的太阳》里的敌人——伯爵。但是洛克的攻击都无效。坚持3个回合后强哥出现救走了洛克，由于这里没有阳光，因此强哥也无法伤害到伯爵。于是他给了洛克一把钥匙，拜托其去ウライソターネット0区救回天鼓。

从ウライソターネット2上方通道进入0区，电子锁密码为012，救出天鼓后回去找伯爵，在强哥的帮助下，洛克获得了胜利。完成了任务的强哥回到他的世界去了，而洛克则得到伯爵的CHIP作为回报。





全GIGA CHIP

1	在グレイブヤート2击败FORET SP后获得。
2	进入グレイブヤート后从邮件中获得。
3	从グレイブヤート1中的商人处花30000买到。
4	击败アイダーグラウンド2的FORTE BX后获得。
5	从スカイエリア1中的商人处花100BUG碎片买到。



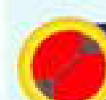
永恒的寂静



在ウライソターネット3区深处的墓地里，埋藏着《EXE6》最后的秘密……

想要进入グレイブャート，首先要有一张“マシーンソード”，这样才能从ウライソターネット2区进入3区。3区的大部分道路不可见，需要摸索着前进。最后经传送点来到了3区的中央。如果此时已经通关，并且有100种以上的普通CHIP的话就会在这里出现通往グレイブャート的道路！这个地方沉睡着“《EXE》系列”中所有出现的NAVI，查看这里的三角状建筑上的文字就能看到那些曾经熟悉的名字。

通往2区的道路需要收集齐所有的MEGA CHIP才能打开，而2区中的电子锁需要得到全部的普通CHIP才能通过。在2区右侧的平台上会遇到FORTE SP！击败后可以得到GIGA CHIP。另外，本作的BUG机也在这里，但是要从2区另一条路绕回1区才能看到。不过遗憾的是，本作中BUG机再次成为摆设，放在这种地方，等到能过来的时候早就已经收齐所有的CHIP了。



全P．A组合

本作的P．A相当具有演出效果，作为完结篇，CAPCOM很厚道地将前几作的终极P．A悉数引入，其中强烈推荐《EXE3》的终极P．A，也就是27号王者属性，不仅华丽，而且威力巨大。不过对于《EXE4》开始取消ADD指令以来，4张CHIP的组合“代价”或许稍许大了那么一些……

1.ギガキャノソ1	キャノソ A、キャノソ B、キャノソ C
2.ギガキャノソ2	ハイキャノン L、ハイキャノン M、ハイキャノン N
3.ギガキャノソ3	メガキャノン R、メガキャノン S、メガキャノン T
4.ワイドバーナー1	ワイドバーナー1 F、ワイドバーナー1 G、ワイドバーナー1 H
5.ワイドバーナー2	ワイドバーナー2 S、ワイドバーナー2 T、ワイドバーナー2 U
6.ワイドバーナー3	ワイドバーナー3 C、ワイドバーナー3 D、ワイドバーナー3 E
7.フレイムフック1	ファイアパソチ1 D、ファイアパソチ1 E、ファイアパソチ1 F
8.フレイムフック2	ファイアパソチ2 R、ファイアパソチ2 S、ファイアパソチ2 T
9.フレイムフック3	ファイアパソチ3 A、ファイアパソチ3 B、ファイアパソチ3 C
10.パフーウェーブ1	ウェーブアーム1 E、ウェーブアーム1 F、ウェーブアーム1 G
11.パフーウェーブ2	ウェーブアーム2 L、ウェーブアーム2 M、ウェーブアーム2 N
12.パフーウェーブ3	ウェーブアーム3 R、ウェーブアーム3 S、ウェーブアーム3 T
13.コーソパティー	コーソショット1 J、コーソショット1 K、コーソショット1 L
14.パラレルシエル	アイアソシエル1 J、アイアソシエル1 K、アイアソシエル1 L
15.デストロイパルス	エレキパルス1 J、エレキパルス2 J、エレキパルス3 J
16.ギガカウソトボム	カウソトボム1 F、カウソトボム1 G、カウソトボム1 H
17.ストリームヘッド	オーラヘッド1 B、オーラヘッド1 C、オーラヘッド1 D
18.スーパーワイド	ワイドショット P、ワイドショット Q、ワイドショット R
19.ハイパーバースト	スプレッドガソ1 L、スプレッドガソ1 M、スプレッドガン1 N
20.ドリームソード	ソード H、ワイドソード H、ロソグソード H
21.ヨーヨーグレート	ヨーヨー L、ヨーヨー M、ヨーヨー N
22.ジゴクホッケー	エアホッケー L、ホッケー M、ホッケー N
23.ポイズソファラオ	ポイズソシード P、ポイズソシード P、ポイズソファラオ
24.ボディガード	ナビスカウト *、シラハドリ *、カワリミ *
25.ダブルヒーロー	ワイドブレード B、ロソグブレード B、ブルース B
26.ダークメシア	クラニソギョウ F、クラニソギョウ F、フォルテ F
27.マスタークロス	ファイアパソチ3 A、アクアニードル3 A、エレキパルス 3 A、リスキハニ−3 A
28.サソアソドムーソ	リュウセイグソ R、アタック+30 *、アソイソストール R
29.ツイソリーダーズ	ブルースSP B、ナビスカウト *、カーネル *
30.クロスオーバー	ジャソゴ D、ジャソゴV2 D、ジャソゴV3 D

超级芯片获得一览

芯片名	属性	使用效果	入手方法
ロール	无	ロール出现攻击对手，总计3HITS，攻击后，回复HP，恢复量和攻击量相同	随着剧情由メイル寄邮件或亲自给你
ブルース	剑	突击到敌人面前，宽剑攻击。	最终章，在自己原来的秋原镇的家门口和伊集院炎山对战
ヒートマン	火	前方3格放射状火焰攻击	在学校第一研究室和火野健一对战
エレキマン	电	周围2格范围落雷攻击。	在天空城和电气夫人对战。如果范围内有置物则再放电攻击置物周围8格
スラッシュマン	剑	在自己面前的我方地板设置飞刀攻击，最后再冲至敌人爪击	和绿镇的スラッシュマン的操控者对话对战。使用后按住B不放。原来贯通发射的飞刀将集中攻击一个敌人。
キラーマン	游标	游标选择方向后，死亡杀手光线发动！	和学校第二研究所和杀手人的操控者对战
チャージマン	无	火车一列突击，如果身后有空格的话则拖车厢一起攻击。最多5HIT	和水族馆的铁国男对战
アクアマン	水	水枪攻击，总计3HIT，在最后2列的话，威力上升	和学校第一研究所的舟子对战
トマホークマン	木	目前纵两列范围的战斧砍劈，副属性是剑。	和天空城的迪哥对战
テングマン	风	先横向2列，再斜向两列的冲撞攻击。	和绿镇的天狗人的操控者对战
グランドマン	破防	向前不断前进直到版边，并用钻字攻击	和学校第二研究所的大地人的操控者对战
ダストマン	无	攻击前方的敌人，如场地有置物的话，则吸收再	和水族观的尘埃人的操控者对战一起射出。
ブラストマン	火	横向3排飞出火球攻击	在セントラルエリア2遇到
ダイブマン	水	前两排巨浪攻击	在シーサイトエリア1遇到
サーカスマン	无	将3格前的敌人关入笼子，胡乱攻击，总计6HIT	在セントラルエリア3遇到
ジャッジマン	电	横向3格电鞭攻击，然后再给予偷盗地板的对手制裁	在グリーンエリア2遇到
エレメントマン	无	根据停止的颜色来决定攻击方式。	在スカイエリア1遇到
カーネル	剑	敌人区域里"Z"字斩	在アンダーグラウンド2遇到
ハクシャク	无	敌人全域先用血雨攻击，然后再从地面刺出血枪攻击，总计6HITS	在イモータル遇到
ジャンゴ	无	骑着摩托车的强哥突击一行	在明日太的商店里
V2			在一个上锁的神秘数据里
V3			将等级5的病毒对战CLEAR
ダブルビースト	无	グレイガビースト和ファルザービースト的疯狂攻击	现阶段入手不可能。为CAPCOM特殊配布的芯片。

全究极芯片入手一览

芯片名	属性	使用效果	入手方法
フォルテ	无	敌方区域全体8连射	击倒FORTE SP后入手
フォルテアナザー	无	一次仍出4个跟踪的地狱回旋	
ギガントフック	破防	放出2列范围的铁拳2连击	第一次进入グレイブヤード时入手
メテオナックル	破防	无数的钢铁拳如流星般坠落，最多8HIT	
デルタレイエッジ	剑	在攻击时按A最高3段斩的剑	グレイブヤード的商店
クロスデイバイト	剑	对前方敌人进行"X"斩击，2HIT	
カーネルフォース	无	在自己的地板全域出现军队攻击	击倒FORTE BX后入手
サイトバッチ	无	使洛克人释放潜能变成彩斗的究级程序，使用后有CUSTOM+3，盾，空气鞋，保护鞋，防弹衣，子弹全能力为5的效果	
バグライズソード	剑	使B键蓄力攻击成为消耗BUG碎片发动的暗黑剑	在スカイエリア的BUG交换所里
バグデスサンダー	电	使B键蓄力攻击成为消耗BUG碎片发动的暗黑雷	
グレイガ	无	召唤グレイガ攻击，最高800伤害	通常入手不可能，为CAPCOM配送的芯片。

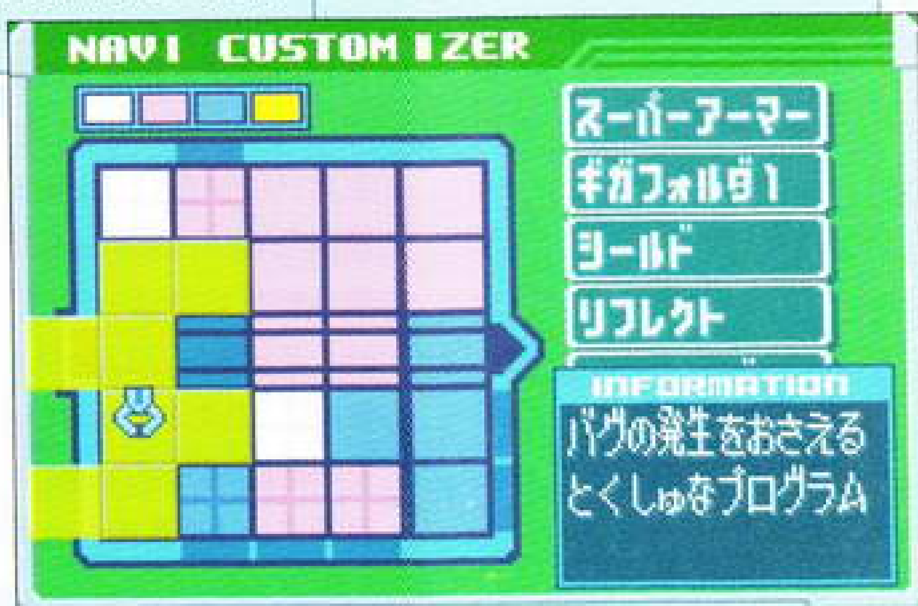
NC程序一览表

NC 程序日文名	压缩指令	效果	入手地点
スーパーアーマー	ABLLAALRBA	受到攻击不会有受创硬直	ウラインターネット 2的商店里
カスタム1	LBBRBAALRR	CUSTOM 可选芯片数 +1	グリーンエリア 1的商店
カスタム2	RALLAABRBA	CUSTOM 可选芯片数 +2	等待官方的数字码
メガフォルダ1	ARLALALLAB	文件夹可以多放入一张 MEGA 级芯片	グリーンエリア 1的商店
メガフォルダ2	LALRBLRLRA	文件夹可以多放入两张 MEGA 级芯片	等待官方的数字码
ギガフォルダ1	BLBRLLLABA	文件夹可以多放入一张 GIGA 级芯片	ウラインターネット 2的商店里
ファーストバリア	BBARABLARR	战斗开始自动打开耐久力 10 的防护罩	水族馆的电脑
シールド	RBBBAAABRL	按 B+ ←指令可以发动盾牌防御	审判之木
リフレクト	LAABRRLRLR	按 B+ ←指令可以发动盾牌防御，并对同行的敌人反弹伤害	ウラインターネット 2的商店里
カワリミマジック	BLALBRALBA	按 B+ ←指令后的一小段时间有替身反击的效果	ウラインターネット 2，要开锁
フロートシューズ	RALABLBBRB	不受任何地形的负面效果的影响	グリーンエリア 1的商店
エアシューズ	ARBABRRBAL	可以在空洞上移动	アンダーグラウンド 1要开锁
アンダーシャツ	RRALLRAABB	受到致死量的伤害时 HP 剩 1	初期所持
サーチシャッフル	RRABLRARLA	在每次进 CUSTOM 画面可以进行一次芯片检索	グリーンエリア 1的商店
ナンバーオープン	AAALAABLRA	CUSTOM 画面时有 10 张芯片可选	任务的报酬
シノビダッシュ	BBBABBAARB	不会遇到弱小病毒	ウラインターネット 2的商店里
オイルボディ	LRABARBBLR	易遇上火属性敌人	天空镇
アイムフィッシュ	ARAABARRBA	易遇上水属性敌人	天空镇
バッテリーモード	BRBBBBBARR	易遇上电属性敌人	天空镇
ジャングルランド	ALARBRARLB	易遇上木属性敌人	天空镇
コレクターズアイ	ALABBAAABA	击倒对手必定得到芯片	ウラインターネット 2的商店里
ミリオネア	RBARALBBBL	高几率从随机神秘数据中得到钱	任务的回报
ユーモアセンス	LLABLBABLL	使洛克人会说笑话	グリーンエリア 1
リズミカルポエム	BABARRLLAB	使洛克人说话富有诗意	法庭电椅的墙壁上
スリップランナー	ALAAALLABR	可以快速奔跑，不过在遇到障碍前不会停下	天空城
セルフリカバリー	BBBAABAABB	战斗终了后自动回复一定量的 HP	天空城主页，要开锁
バスターパック	BAABBBALBA	攻击，连射，蓄力分别 +3 的子弹套装	19790420
ボディパック	RLABLRLAAB	具有超级装甲，防弹衣，保护，空气鞋的 4 连身体套装	28271002
フォルダパック1	ABLRRBRLBA	备选集合 1 和超级文件夹 1 的组合	等待官方的数字码
フォルダパック2	BBARBLARBL	备选集合 2 和超级文件夹 2 的组合	等待官方的数字码
バグストッパー	AAABRLBAAL	使所有的 BUG 效果消失	セントラルエリア 1 的咖啡回赠
ラッシュサポート	RLBAABALLR	对战专用！战斗中当对手使用隐身时自动破解对手隐身，并另其麻痹	32132348
ビートサポート	LRBBALRABA	对战专用！当对手使用 MEGA 等级以上的 CHIP 时，使其一次无效化	70741543
タンゴサポート	BRBRRABBRA	对战专用！ HP 危机时，自动得到 300 回复和 200 防护罩的效果	69548756

旋转程序

除了以下 3 个旋转程序要数字机以外，其余的都可以通过开锁上的神秘数据得到

旋转红色	77837421
旋转绿色	09256524
旋转黄色	41976910



文 UpTeam gbatales
编 胧月

《怪物猎人 携带版》猎人生存初级指南



PSP首日销量就接近10万的ACT大作《怪物猎人》没有辜负广大玩家的期望，连制作公司Capcom也没料到本作会如此受欢迎，保守的出货量导致游戏的供不应求，魅力可见一斑。鉴于本作的博大精深，此次攻略亦只能把大家带进猎人世界的门槛，更深入的研究将在今后放出。拿起PSP，去原始的荒野中跟怪物们一较高低吧！

PSP

怪物猎人 携带版

◆Capcom◆ACT◆2005年12月1日◆日版
◆1～4人◆544KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：15岁以上

モンスターハンター ポータブル

初心者推介



"这是什么游戏?"

没有玩过家用机版前作的玩家初看到"ACT"三个字母，会直观地认为本作是一款纯粹的动作过关游戏。实际上，《怪物猎人》除了没有等级设定外，玩法跟许多MMO RPG极为相似。玩家要扮演部落中的一名猎人，接受各种委托任务，在这个神秘莫测的世界里冒险。在冒险的过程中，玩家会遇到各式各样的怪物，打败它们就能得到丰厚的资金和装备材料，以生产出更好、更漂亮、更稀有的装备，然后去接受全新的挑战。

游戏的最大乐趣，就是进入全新的地图，探索稀有的怪物。能想象经历种种困难，找到一头身长200米的老山龙时是什么心情吗？在幽绿的雨林里那淡淡发光的幻兽麒麟从你身前一闪而过，你不想追过去看个究竟吗？又或是那几乎不可能战胜的星球最强生物从熔岩中徐徐站起，你不想去亲身感受一次震颤吗？那就加入猎人的行列，让我们冒险的心得到完全释放吧！

怎么做个合格的猎人 系统介绍

主菜单一览

NEW GAME：开始新游戏
CONTINUE：继续以前游戏
GALLERY：观看特典影像
OPTIONS：变更游戏的各种设定
DOWNLOAD：无线下载任务
CONNECT：与明年即将发售的《怪物猎人2》进行联动

新人物创建

NAME：角色名，利用游戏自带的软键盘输入，且只能输入字母，大写字母最多输入7个，小写字母可输入8个。

SEX：角色性别，利用方向键左右选择。男女角色在性能上没有区别，可拥有各自的专用装备。

FACE：容貌选择，男女各有24种。

HAIR：发型选择，男女各有13种。

HAIR COLOR：发色调整，通过红、绿、蓝的光学三原色的比例改变。

VOICE：嗓音选择，按○键可以试听，男女各有15种。

DECIDE：全部设定好后，点此处确定。

村庄



首次进入游戏，会让玩家一览村庄全貌，这里是我们的根据地。如图所示，这里拥有各种后勤设施，给我们提供各种补给，下面就详细地介绍这个古老的村落。

村庄全貌一览



① 自宅

玩家的初始所在，有床、储物箱、情报志、厨房4种设施，对着相应的设施按□即可使用它。

1、床：保存游戏。保存完毕后，可以选择是否退出游戏，是选“はい”，否选“いいえ”。

2、储物箱：玩家寄放东西的地方，最多可以装100种道具和100种装备。这里又有5个选项，从上到下分别对应为：寄放道具、提取道具、变更装备、道具整理、道具卖出。

3、情报志：冒险相关资料查阅处。每完成一个任务，这里就会多出附带的相关情报。

4、厨房：跟村里的猫婆婆对话可以雇佣猫厨师，最多可以雇佣5名。各厨师擅长的料理都不一样，给它们各种食材，就能烹调出各式料理。这些料理拥有增加攻击力、追加特殊技能等效果。



②道具屋

村里有3处地方卖道具，食材屋前卖的道具是冒险中的常用物品，比如铁锹、虫网、鱼饵等。



集会所栅栏前的道具随机变化，偶尔可以买到珍贵的装备原材料，每次回到村庄都来这里看一看吧。



训练所门前的商人卖炮弹和各种怪物资料、能力指导等。关于道具的使用我们会在任务部分详细介绍。



③科科特农场

这里是玩家的专用农场，可以进行捕虫、采掘、种植、采集、垂钓各种素材的补给。和农场出口处的大叔对话可以对农场进行扩建，扩建需要消耗玩家对村庄的贡献度。

关于贡献度

玩家只要在村子里的各处消费，就可以提高村子的繁荣度，同时自己对村子的贡献度(pts)也会上升。

④装备屋

开店的兄弟俩。左边买卖武器和防具，右边可以生产武器、强化武器、加工防具。

买卖武器和防具：这里能够买到各种初级武器以及初级防具，不过不划算，不推荐。自己的武器也可以在这里卖出。

生产武器：生产各种初级武器，同买卖武器不同的是，生产武器是需要原材料的，不过相对花费的金额也少。

强化武器：对现有武器进行强化，是武器升级的惟一方法。升级武器需要支付金钱并消耗各种原材料，需要的原材料越是稀有，武器的价值就越高。

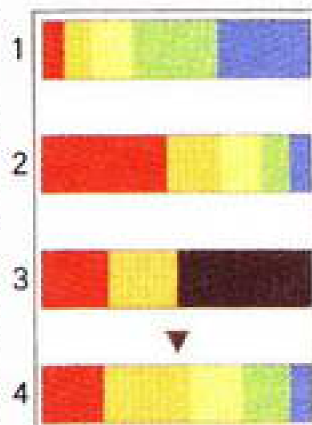
近战武器的强化

近战武器包括大剑、片手剑、双剑、大锤、长枪五种，具体的操作方法会在后面介绍。使用这些武器时需要同怪物贴身肉搏，虽然比较危险，但攻击力高是它们的最大优点。近战武器在进化中有各个分支，同样一把武器，配合不同的材料会合成出不同的武器，这也直接影响到该武器的最终形态。近战武器拥有属性的概念。分别是火、水、雷、龙四种，使用相克的属性对付怪物是必须掌握的技巧。武器拥有锋利度的设定，如图所示。



锋利度

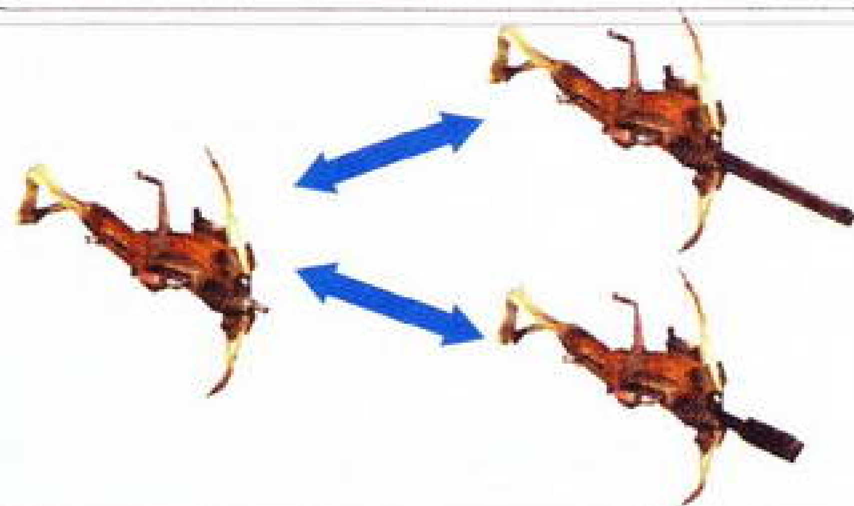
武器在任务的初始状态锋利度最大，每挥刀打中敌人，锋利度就会有所消耗。锋利度由高到低分别是蓝、绿、黄、橙、红，蓝色时武器处于最锋利的状态，而颜色越趋近红色，刀的威力就越小，甚至有被敌人的硬甲弹回的可能。这时就需要使用“砥石”打磨刀锋，让锋利度恢复。



如图1所示的武器锋利度，蓝色部分比较宽阔，表示该武器在经历较长时间的使用后仍然能够保持最好状态；而图2所示的武器，在砍杀敌人时锋利度会降得很快，只有时刻准备使用砥石才能保持它的最佳状态了；图3只有红色和橙色部分，剩下的大段黑色条表示该武器尚未进化完全，强化完全后的样子则是图4形态。

远程武器的强化

远程武器的强化和近战武器有所区别。它们不像近战武器强化时得重新锻造，提高命中率和射速是主要强化的内容。此外远程武器具有装添部件的性能，如图所示，该弩通常状态下没有任何的特殊，当装上消音器后，发射时就不容易被怪物发现；而如果装上延长枪管，那么弩的命中精度和射速都会提高。





加工防具：高级装备的来源。各种装备在这里都可以通过金钱和材料合成，随着玩家冒险的深入，这里能合成的防具会越来越多。

防具分为头、胴、腕、腰、脚5个部分，玩家能够自由选择组合。当然，推荐玩家最好是穿上套装，不但外观美丽，其中很多套装还附带特殊技能。并且同样材料做出的衣服，男女穿着后的外观也有所差别。防具在数值上具体体现为物理防御和属性抗性两种，由于本作中没有升级这一概念，所以对抗高等级的怪物就必须要有一身好防具。

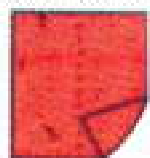
特殊技能详解

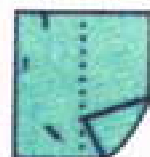
套装容易附带特殊技能，这些特殊技能往往对冒险有着举足轻重的作用。特殊技能可以通过数值直观预测，当某项一身的装备对某种异常状态的抗性数值之和超过15，就能完全对此异常状态免疫。超过10但是没有达到15，则身处此异常状态的时间会减半。不过达到了－10或者更低，那么被此状态困扰的时间就会加倍。

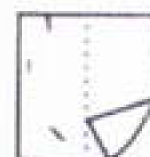
以下以蓝速龙(ランポス)套装为例，该套装的特殊技能为“气绝无效”，从数据列表中我们明显看到头和胴对气绝的抗性各有+5和+12的加成，这样气绝抗性总和达到17(大于15)，所以气绝无效。其他像“幸运”、“盗窃无效”、“特殊攻击强化”这样的技能点数也达到了10，发动了一半的效果。这些发动的效果统统用绿色表示。

⑤村长

领取委托任务的地方，也是连接和平村落与险恶自然的场所。在这里跟村长对话后再走上村子上方的大树旁按□就可以出村进行单人任务的冒险了。任务分为5个星等，将每个星等的紧急任务完成后就可以接受下一星等的任务。(一星紧急任务“讨伐三头蓝速龙”例外。)







接受任务后，玩家角色的左上方会出现一个方形标志，有红、绿、白三种颜色，分别对应讨伐任务、采集任务、捕获任务。不过可不要以为采集任务就不要面对强大的怪物了，有些采集任务比讨伐任务更加凶险，你有可能要面对几乎不可能战胜的凶猛怪物而去偷它的蛋，也要谨慎为之。

⑥集会所

这里可以进行朋友间的联机对战，当然你也可以在这里接受单人任务，不断完成就可以提高自己的HR(猎人等级)，HR越高，各种任务也会相应开放，一些稀有的怪物只有在这里的任务下才能够看到。

⑦训练所

满足某些条件后，该训练所会增加给玩家挑战的任务。玩家在这里可以跟怪物反复搏斗，提升自己的猎人技巧。

小猪

村中开始会有一只跟随行走商人的小猪，玩家可以将它领养回家，每日抚摸以增加好感度。好感度上升后，可在任务中增加道具的获得几率。

野外

短按：调整为追尾视角/长按：打开道具窗

普通状态：快跑/战斗预备状态：武器特殊操作

普通状态：进入战斗预备状态/战斗预备状态：攻击

切换视角/菜单选择

调查/攀登/确定

下蹲/取消/配合移动做出回避动作

角色移动

踢

打开/关闭菜单

普通状态：使用道具/战斗预备状态：进入普通状态

这里是我们冒险的地方，神秘、美丽而危险。在冒险的主画面中，我们可以看到各式标记，下面就给大家详细介绍这些标记。



1、体力槽。受到攻击会减少，当减到零时角色死亡。

2、饥饿槽。玩家在回避、快跑、特殊攻击时会消耗这条槽，该槽也会随着时间的推移而慢慢减少其最大值，越短表示角色越饥饿。为了保持充沛的体能，尽量把槽保持在最大值是非常有好处的。

3、怪物。我们需要面对的敌人。

4、制限时间。每个任务都需要在规定的时间内完成，红色指针表示规定时间，白色指针表示当前消耗的时间。如果白色指针和红色指针重合时玩家还没有完成任务，系统则会判定任务失败。

5、武器状态。详细请参照前文的武器"锋利度"介绍。

6、参与该游戏的角色名字。

7、注目符号。当玩家被BOSS级怪物盯住时，会显示此符号。

8、小地图。显示玩家当时可见地图，如果玩家已经持有该地区的地图，那么就可完全开放。

9、道具窗口。显示当前预备使用的道具，按住L键并配合□和○可以切换预备使用道具。切换完毕后，按□可以使用当前道具。

营帐介绍

不管什么任务，初始位置都是营帐。这里有三个主要设施，帐篷、支给品箱和纳品箱。



帐篷供玩家休息的地方，在这里睡一次觉可以补满体力值。



支给品箱，里面装有补给物资，可以免费索取。这些道具对玩家的冒险有帮助很大帮助。



纳品箱，在采集任务中，一旦目标道具已经获得，我们就得将之送到这个箱子里才算完成任务。

工具的使用

玩家在野外可以使用4种工具，分别是陷阱、铁锹、虫网、鱼杆和烤肉架(肉焼きセット)。这些工具对玩家的冒险都很有作用。

关于陷阱

捕获任务中必须使用的重要道具，通常使用方法是先把待捕获的怪物打成重伤，然后将之引诱进入陷阱，在其挣扎时投几颗麻醉弹。待其恢复平静即可捕获成功。

关于铁锹



对着岩石壁上的十字裂缝使用可开采矿物。这些矿物是我们生产、升级武器以及生产防具的重要道具，玩家一定要在平时的任务中就养成积累矿物的好习惯。

关于虫网



站在草丛中闪闪发光的地方使用可以捕捉到虫子。这些虫子可以用来做鱼饵、调合各种道具和出售，每次任务都携带几个虫网随时捕虫也是一个好猎人需要注意的积累。

关于鱼杆

鱼杆虽然是不显示的道具，不过我们在钓鱼时确实需要用到，此外还要有鱼饵配合才可以钓到鱼。站在水边，发现河中有鱼影的时候即可将鱼饵投入水中垂钓。钓鱼的方法并不难，我们可以通过眼睛看水下的鱼是否咬钩，只要浮标下沉，立刻按○，鱼儿就会上钩了。

关于烤肉



当玩家拥有"肉焼きセット"这一道具时，就可以随时随地烤肉了，当然身上还必须携带有生肉才行。烤肉时需要注意火候，火候不足会烤出半生不熟的肉，吃下去只能稍微缓和饥饿度。而烤糊了的肉最好不要吃，虽然糊肉也有一定几率增大饥饿槽，不过也有几率把角色变得更饿。建议拿来调合道具。只有烤出"こんがり肉"才符合完美烤肉的标准。



武器的使用

本作中的武器类型分为大剑、片手剑、双剑、锤、长矛和弩六大类，玩家可以根据自己的爱好选择使用哪种武器。

大剑



破坏力超群的武器，范围广，威力大，可对复数敌人进行攻击。使用大剑的玩家是队伍中的主攻手，不过由于重量原因，大剑的挥舞略嫌笨重。

大剑操作（以下指令均在战斗预备状态下有效）

R	防御
△	纵斩
○	横扫
△○	挑空斩

推荐连技：纵斩－横扫－挑空斩

片手剑



轻便小巧的武器，攻击力低，攻击频率快，可附带毒、麻痹等各种特殊效果，组队时片手剑使用者是非常好的支援型角色。

片手剑操作（以下指令均在战斗预备状态下有效）

R	防御
△	劈
○	回旋斩
△○	跳斩

推荐连技：跳斩－劈－劈－劈－劈－回旋斩

双剑

片手剑派生出的武器，拥有疯狂的进攻速度，不过很容易饥饿。

双剑操作（以下指令均在战斗预备状态下有效）



R	鬼人化
△	劈
○	右回旋斩
△○	挥斩

双剑技巧：在战斗时按下R键就会鬼人化。鬼人状态中，玩家的攻击力和连续攻击都得到极大的加强，相应的代价就是饥饿槽下降得飞快。

锤



超重量级武器，威力在所有类型得武器中首屈一指。缺点是攻击范围狭小，需要强大的操作支撑。

锤操作（以下指令均在战斗预备状态下有效）

R	蓄力
△	纵挥
○	横挥

关于蓄力：按住R键可以蓄力，蓄力后产生的攻击力会上升。在锤子回转的2～3圈和4～5圈间按下纵挥，就可以使出特殊的攻击。

长矛

拥有卓越防御力和贯穿性的武器，可以一边防御一边移动攻击是长矛的最大特点。

长矛操作（以下指令均在战斗预备状态下有效）



R	防御
△	中段突（可进行三段突）
○	上段突（可进行三段突）
△○	突进（可用圈键停止）



弩

相对安全的武器，使用时有弹数限制，可细分为轻弩和重弩。

操作(以下指令均在战斗预备状态下有效)

方向键	瞄准
△	装填弹仓
○	射击
△○	近战攻击

特殊弹丸

攻击弹

有贯通和霰弹的效果，用于直接杀伤敌人，在远处使用攻击弹的玩家是强力的支援角色。

辅助弹

让怪物产生状态异常的弹丸，虽然没有什么杀伤力，但能在危机时刻救同伴于龙口。

回复弹

对我方角色发射的弹丸，打中后会回复我方HP。

道具调合

游戏中有调合系统的设定，玩家将手中的某两种道具进行合成，得到新的道具。调合有成功率的设定，有一定几率会调合失败。

状态异常

状态异常有4种，分别是中毒、麻痹、睡眠和气绝。无论是我方还是敌方，都有可能变成这4种不利状态。

毒 对行动没有什么影响，但角色会不断减血。

麻痹 趴在地上不能动弹，这时无法避开对方的任何攻击，直到麻痹消失。

睡眠 一定时间昏睡，只要受到攻击就会苏醒。

气绝 连续受到攻击后会变成气绝状态，此时角色无法控制，只要快速按4键和L、R，就能提前结束该不利状态。

任务模式全解析(上)

一星任务

任务一 ハンターの基本、生肉の入手(采集任务)

报酬金：100Z

契约金：0Z

限制时间：50分钟

指定地：森と丘

特殊条件：无

任务等级：☆

成功条件：上交2块生肉

失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：第一个任务，最简单的，首先要熟悉一下游戏的操作，等上手后就去蓝色的箱子里拿一些支给道具，拿了道具后就可以开始任务了。地图分为1、2、3区。每个区都有一些食草龙。它们是不会主动攻击的，如果受到攻击，它们会用尾巴横扫或者冲撞来反击，而且只会攻击身体的一侧，只要躲到另一侧就安全了。用初期片手剑的连击可以很轻松的干掉它们，干掉它们后收起武器，去取它们身上的道具，可以获得龙骨[小]或生肉。取得了两块生肉后回到开始的营地上交物品了，任务完成。

任务二 ハンターの基本、肉の调理(采集任务)

报酬金：100Z

契约金：0Z

限制时间：50分钟

指定地：森と丘

特殊条件：无

任务等级：☆

成功条件：上交一块こんがり肉

失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：一开始要去蓝色的箱子里拿烤肉用的道具肉焼きセット、然后就去外面屠杀恐龙，取得生肉后就使用肉焼きセット来烤肉。烤肉时会听到一段音乐，很短，几秒种，在音乐结束后1～2秒按(准确说应该是烤肉变色的瞬间)，如果成功的话会有语音的，多试试就可以了，最好多准备几块生肉来烤。烤好后去

上交，任务结束。

任务三 ハンターの基本、アイテム探索(采集任务)

报酬金：100Z
契约金：0Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
任务等级：☆
成功条件：上交2棵药草和1个クモの巣
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：做这个任务时可以到6区去了，在那里有两头猪，不过它们不会主动攻击的，可以无视它们。从右边的树藤上爬上去，一直到顶，会看到一张蜘蛛网，然后在这里找就可以找到クモの巣。一进2区的树下就可以找到药草，3区的树下也可以找到药草。找到药草和クモの巣后就可以回去交差了。

任务四 ハンターの基本、アイテム调合(采集任务)

报酬金：100Z
契约金：0Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
任务等级：☆
成功条件：成功调合2个回复药并上交
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：这个任务开放的区更多了。要成功调合回复药，就要有素材药草和アオキノコ，而且有一定的失败几率，所以这些素材要多准备几个。药草在2区、3区和7区都可以找到，而アオキノコ只能在8区和3区可以找到。野猪身上也可以得到，不过要看运气了，野猪在6区和8区。7区有个老爷爷，可以和他换特定的道具，他还会给一些道具和情报的。调合好了回复药后就回去交差吧。

任务五 ハンターの基本、钓り(采集任务)

报酬金：100Z
契约金：0Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
任务等级：☆
成功条件：上交サシミウオ一条
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本任务差不多开放了该地图内的大部分的区域。本关目的是要钓到サシミウオ，该鱼在11区可以钓到。通过9区和10区时要注意，9区的猫会来偷东西，要是及时的攻击它一下就不会被盗走，不然被盗走后就要去12区找回来。防止猫偷东西有个诀窍，就是在道具屋购买マタタビ，这样猫会优先盗取这种物品。10区的猫只要不主动攻击它就不要紧。要注意这些猫都不会被打死的，所以不用在它们身上浪费力气了。11区有一头大野猪，会主动来攻击的，用回避躲开后等它冲到头后再去攻击它，看到它转身了就快闪，反复几次就可以干掉它了。然后就在旁边的小溪里钓鱼吧，钓到后就可以回家了。

任务六 初めてのモンスター讨伐(讨伐任务)

报酬金：300Z
契约金：100Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
任务等级：☆
成功条件：打败3头ランポス
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：在8区有3头ランポス，直接从1区左边的路走到8区，进去后会出现动画，然后就开始战斗。ランポス的攻击方式有跳起攻击和近距离攻击，不过它们的HP也很少，砍它们5、6下它们就挂了。3头ランポス比较分散，只要不被它们围攻，把它们一只只引过来消灭就可以了

任务七 森のキノコ狩り(采集任务)

报酬金：210Z
契约金：90Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
任务等级：☆
成功条件：上交7个特产キノコ
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：在4区、8区和10区的地上长蘑菇处探索可以找到特产キノコ，而且10区会源源不

断出现小野猪，打倒它们就有机会获得特产キノコ，找到后就赶快回营地去交差吧。要注意2区有蓝龙，不想打的话就逃跑吧。

任务八 武具职人へのプレゼント(采集任务)

报酬金：200Z
契约金：100Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
任务等级：☆
成功条件：交5个ケルビ的角
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本任务很简单，在2区、3区和10区干掉那些鹿就可以随机得到生肉、ケルビ的皮或ケルビ的角。这些鹿没有攻击力，只会逃跑，只要等它们跳几次停下来的时候上去砍它们就可以了，收集了5个ケルビ的角后就可以回去了。

任务九 潜入！飞龙の巢(采集任务)

报酬金：350Z
契约金：100Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
任务等级：☆
成功条件：上交1个飞龙蛋
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本关任务是要成功把飞龙蛋带回来。飞龙蛋在5区。2区和5区有蓝龙，要把它们全部干掉，不然运蛋的时候会很麻烦的。进入4区后会有一条大火龙，以现在的装备，看见它还是跑比较好，要是被它看见的话，就很难逃脱了。进入5区后先干掉蓝龙，然后去高台上拿蛋，注意拿了蛋后不能从高处跳下，不能用道具，不能攻击和被攻击，体力槽不能耗尽，而且移动速度会大幅减慢，一定要小心。

二星任务

任务一 密林の怪鸟(讨伐任务)

报酬金：1500Z
契约金：200Z
限制时间：50分钟
指定地：ジャングル
特殊条件：无
クエストLV：☆☆
成功条件：打败イャンクック
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本关是要打败怪鸟，怪鸟会在2区出现。怪鸟的攻击方式有啄、吐火球、冲刺和甩尾。由于本任务是在密林中，因此视线很容易被树木遮挡，要多换镜头。等它冲刺时就赶快回避，然后冲上去狠狠地砍它。近距离砍它时要注意它甩尾和突然冲刺，这两招都会使猎人受到很大伤害的。还有就是怪鸟受到一定的攻击后会狂暴化，此时攻击力和移动速度都大幅提高，如果没什么信心的话就赶快跑吧，过一会它就会恢复的。看到它走路一瘸一拐时表示它HP不多，冲上去给它致命一击吧！

任务二 白ランポスたちを讨伐せよ！(讨伐任务)

报酬金：600 Z
契约金：130Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
任务等级：☆☆
成功条件：打败10头白ランポス
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本关目的是打倒10头白ランポス。以现在的实力来说，这种白ランポス可以很轻松地打倒的。在2区、3区和4区有十多头白ランポス，慢慢去打吧，只要注意不被它们围攻并及时回复HP即可。

任务三 幻のキモを追え(采集任务)

报酬金：1200Z
契约金：150Z
限制时间：50分钟
指定地：沙漠岩地
特殊条件：无
任务等级：☆☆
成功条件：上交3个鱼龙的キモ
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本关是在沙漠中进行的，在进入2区和3区的沙漠前要饮清凉饮料来防止体力的消耗，这饮料的有效时间是10分钟左右，过了时间记得再喝一瓶啊。沙龙只在2区和3区的大沙漠中出现，而且它们是在沙子下面移动的，速度非常快，有时会上来换换氧气。如果一直

跟着它跑，那是一点用都没有的，用音爆弹可以把它们炸上来，这时就冲上去砍吧。沙龙的攻击有甩尾、嘴咬、吐音速波。这几招都是它在地面上时会用的，它在沙子下移动时被鳍划到也是会受伤的，而且它还会突然从沙子下冲出来，要是被撞到了可是要减不少HP的。如果没有音爆弹了就去2区中上部，等它们过来时照鳍砍一下，如此反复即可。而且把沙龙打死后不一定100%得到鱼龙的キモ，所以要有点耐心，慢慢收集。

任务四 强敌、ドスランポス现る(讨伐任务)

报酬金：800Z
契约金：150Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
任务等级：☆☆
成功条件：打败1头ドスランポス
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本关的任务是干掉ドスランポス。它会在3区和10区活动，而且头上的冠是红色的，体积也比其它的蓝龙要大，很好辨认。首先去10区，进入后出现动画，ドスランポス就会出现。它会召唤一群蓝龙一起来攻击，这时就扔一个闪光玉，等ドスランポス昏迷后就上去狂砍它。等它们苏醒后就要注意点，抓住机会再次扔闪光玉，本任务中有4个支给闪光玉，绝对够用。把它打了一大半时它会逃到3区去，这时其它的蓝龙会跟去，如果HP不够的话就趁现在补充点吧，然后去3区用同样的方法消灭它。

任务五 白毛と黑毛の斗技场(讨伐任务)

报酬金：1000Z
契约金：200Z
限制时间：20分钟
指定地： 斗技场
特殊条件：无
任务等级：☆☆
成功条件： 打倒25匹アイルー
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本关很有意思，就是在斗技场内和黑猫白猫作战。只要打倒25只白猫就可以了。黑猫是打不了的，它的攻击力很低，会偷身上的道具，建议身上带满マタタビ。一直砍白猫，把白猫砍晕了自己钻到地下去了就表示打倒了一只，如此往复25次就可以了。白猫会扔炸弹，还会冲上来攻击猎人，不过攻击力不高，而且频度也很低，只要躲开炸弹就行，如果炸弹尚未出手时就砍爆了炸弹，会损失很多体力，注意！

任务六 大怪鸟イャンクックを倒せ！

报酬金：1800Z
契约金：300Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
クエスドLV：☆☆
成功条件：打败イャンクック
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本关还是打怪鸟，不过地点换成了森と丘，这里视线比密林里开阔的多，打起来也方便。怪鸟会在10区、3区和4区活动，对付它的方法和以前一样，站在它双腿间砍。同样的，当受到一定的伤害后怪鸟会狂暴化，如果对装备和能力有信心的话就直接上去砍它吧。

任务七 森の中の异变(讨伐任务)

报酬金：900Z
契约金：150Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
任务等级：☆☆
成功条件：打败10头ブルファンゴ
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本关任务是要打败10头野猪，在8区、9区和10区都会成群的出现。野猪的冲撞很厉害，要是被围攻了，估计就挂了。所以特别不推荐去10区打，推荐用弩去8区和9区的高台上，让野猪在下面冲，自己站在上面射就可以了，用最开始的子弹大概要18发才能打倒1头野猪，所以要有点耐心。

任务八 巨大昆虫、发生！(讨伐任务)

报酬金：800Z
契约金：250Z
限制条件：50分钟
指定地：ジャングル
特殊条件：无

クエスドLV：☆☆

成功条件：打败30只ランゴスタ

失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：ランゴスタ的攻击力不高，但是在空中飞，很不容易打中，而且它的攻击有时附带麻痹属性，地上也有爬虫骚扰，很是麻烦。不过有时ランゴスタ会慢慢地低飞，这时就冲上去砍它，一般砍3下就可以搞定一只。建议开始后从1区走到4区，然后在6区杀，接着右转进7区，最后再进8区。这样的话遇见的ランゴスタ绝对不止30只，而且还避开了会在2区出现的怪鸟。

任务九 クリスタルハンティング！（采集任务）

报酬金：3000Z

契约金：200Z

限制条件：30分钟

指定地：沼地

特殊条件：无

クエスドLV：☆☆

成功条件：上交1块灰水晶的原石

失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本关是运石，要记得多带铁锹。区11区的洞穴里开采灰水晶的原石，运到营地。路上的敌人是清不干净的，而且还有黄龙王。建议直接从5区走，要走S型，并注意体力槽，只要小心地走就不要紧的。

三星任务

任务一 イャンクックを捕まえろ！（捕获任务）

报酬金：1800Z

契约金：220Z

限制时间：50分钟

指定地：森と丘

特殊条件：无

クエスドLV：☆☆☆

成功条件：捕获イャンクック

失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本关要活捉怪鸟，千万不能把它打死，不然就任务失败了。一开始去3区等它出现，然后就按之前的方法对付它。把它砍的一瘸一拐时就不要再去攻击它了，然后它就会飞回5区睡觉补血。这时就赶到5区去，等它睡着后就去把旁边的蓝龙干掉，然后在它身下设下陷阱，等它醒了就会掉进去，这时先补上一两刀，然后马上扔麻醉玉，扔3个左右就可以让它沉睡了。

任务二 ランポスの群れを讨伐せよ！（讨伐任务）

报酬金：500Z

契约金：200Z

限制时间：20分钟

指定地：森と丘

特殊条件：无

任务等级：☆☆☆

成功条件：打败20头ランポス

失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：以现在的实力来说ランポス根本不足为惧。建议从1区转到8区，消灭了这里的蓝龙后进入10区。只是要注意在10区有一头大火龙出现，最好不要去惹它。再次进入10区后它就会飞走，那么就来清光这里的ランポス吧。20分钟打20头，只要武器强化的好，绝对绰绰有余。过关后收藏里追加“黒い一匹狼”。

任务三 ドスランポス、再び！（讨伐任务）

报酬金：900Z

契约金：220Z

限制时间：50分钟

指定地：森と丘

特殊条件：无

任务等级：☆☆☆

成功条件：打败2头ドスランポス

失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：2头ドスランポス会分别在8区出现。和以前一样的方法来对付，不过这次没有闪光玉，要多回避点。当HP不多时，ドスランポス会逃到3区去，3区有头大火龙，所以到3区后就快点干掉ドスランポス吧，不然被火龙盯上，可是很危险的哦！

任务四 大地を泳ぐモンスター

报酬金：1200Z

契约金：250Z

限制时间：50分钟

指定地：沙漠岩地

特殊条件：无

クエスドLV：☆☆☆

成功条件：打败ドスガレオス

失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本关是在沙漠中打沙龙王，沙龙王的体积比一般的沙龙大上一圈，很好分辨的。沙龙王的攻击方式和一般沙龙的一样，不过威力要更大一些，而且当猎人站在它双腿间时，它还会转身子，有时就会把转到嘴正对猎人，然后就狠狠一咬。沙龙王会在2区出现，看到它了就先扔个音爆弹把它从沙子里炸出来，然后赶快扔个染色球。接着冲上去砍。要是中了它的音速弹被吹飞了，那么它就会趁这个机会潜入沙子里。不过它会在2区中间偏上的地方钻出来，这就是打它的好机会。当它HP不多时它会到4区去睡觉补血，要注意那里有草食龙和黑猫。另外就是在2区打它时旁边会有沙龙碍事，而且在沙漠打一定要记得喝饮料降暑。

任务五 草食龙の卵を持ちかえれ！（采集任务）

报酬金：1500Z

契约金：200Z

限制时间：50分钟

指定地：沙漠岩地

特殊条件：无

任务等级：☆☆☆

成功条件：上交3个草食龙的卵

失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：个人认为算很难的一关。本来运蛋就是很危险的事，一不小心就会前功尽弃，而本关居然要求上交3个蛋，实在是太BT了。在任务开始前强烈建议调合强走药（先用にが虫和ハチミツ调出增强剂，再用增强剂和没烤熟的肉调合就可以了），多准备一点，不会有害的。本关的打法，个人推荐是走上面的路线回去，因为距离短。先要去8区干掉那里的草食龙，不要让尸体消失，不然又会来一批，然后就可以去运蛋了。在运蛋之前，要把体力补充满，或者吃强走药，然后就从8区出去后一直向前走，尽量不让那黄龙发现，如果被发现了就赶快走S型路线。向上走到10区后就赶快向右走，也是走S型。到了1区后就先沿直线走，等两边的黄龙都走到身后了就马上换S型。最好把镜头对着身后的黄龙，这样好躲开攻击。另外，本关很考验玩家的耐心和心理素质，笔者就是在心惊肉跳中打过这一关的……

任务六 燃石炭采掘指令（采集任务）

报酬金：1000Z

契约金：100Z

限制时间：50分钟

指定地：ジャングル

特殊条件：无

任务等级：☆☆☆

成功条件：上交10个燃石炭

失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：燃石炭在3区，4区，9区和10区都有，燃石炭是不用愁的。不过支给品中只有2把铲子，所以在任务前先准备几把好铲子。在3区会有怪鸟出没，所以建议不要去3区了，先去4区找，然后直接去9区。中间的敌人可以无视。不过9区有大野猪，而且不止一头，所以要注意点。10区有蚊子和爬虫，不过10区的燃石炭也不多，赶快挖了闪人吧。

任务七 ゲネポス讨伐作战！（讨伐任务）

报酬金：900Z

契约金：200Z

限制时间： 50分钟

指定地：沼地

特殊条件：无

任务等级：☆☆☆

成功条件：打败20头ゲネポス

失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：和ランポス相比，ゲネポス就是HP比它多一点罢了。如果武器强化得好，2下就可以搞定一个。推荐去10区打，那里地域广，如果被围攻了还可以逃到远处去补HP。要注意ゲネポス是黄龙，不要打错了哦！

任务八 ドスゲネポスを狩れ（讨伐任务）

报酬金：1200Z

契约金：250Z

限制时间：50分钟

指定地： 沼地

特殊条件：无

任务等级：☆☆☆

成功条件：打败2头ドスゲネポス

失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本关要打倒2头黄龙王。黄龙王头上有两片冠，体积也比黄龙大，攻击力更是比黄龙高的多，而且还附有麻痹属性。黄龙王会在4区出现，这里没有黄龙或蓝龙来骚扰，但是有蚊子在旁边碍事，所以动作要快，黄龙王

跳起攻击时就赶紧回避，然后抓住这硬直时间攻击它，有时它会傻傻地站着不动，这时冲上去一顿狂砍。当它HP不多时会逃往2区或3区。消灭了第一头ドスゲネポス后去别的地方转转，补点HP，过一会再来4区打第二头。第二头感觉比第一头要麻烦些，它的攻击频度比第一头要高得多，所以要有点耐心，慢慢打。

任务九　イーオス讨伐作战！（讨伐任务）

报酬金：1000Z
契约金：220Z
限制时间：50分钟
指定地：ジャングル
特殊条件：无
任务等级：☆☆☆
成功条件：打败20头イーオス
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：本关要打倒20头红龙。红龙的攻击频率可比蓝龙黄龙要高得多，而且还会喷毒气。而且还有怪鸟会关照玩家。怪鸟在1区，2区和3区活动。要是被它盯上了就赶快跑吧，不过有实力的话也是可以去打倒它的。红龙在1区和2区都有很多，打它们要携带一定的解毒草并注意不要被它们围攻了。3区没有红龙，只有蚊子和爬虫。

任务十　ゲリョスを讨伐せよ！（讨伐任务）

报酬金：2000Z
契约金：300Z
限制时间：50分钟
指定地：沼地
特殊条件：无
任务等级：☆☆☆
成功条件：打败ゲリョス
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：这是打毒鸟的任务，毒鸟的攻击方式和怪鸟差不多，但是它会打喷嚏，使猎人昏迷，还会装死，要是猎人靠近就会受到重创。还有一点就是毒鸟活动的区域都有一些别的怪物在，很碍事的说。建议去把5区的大野猪杀光，然后去9区见毒鸟，注意9区有黑猫，见到毒鸟后就赶紧跑回5区，然后在这里守株待兔。要是它跑到其他区去了，也是去引它来5区。这样反复打，就可以了，如果看到它倒地了，就不要盲目上前，先在旁边等一下，是不是它装死，几秒钟后就知道。过关后在怪物列表里，训练场和收藏里都有追加要素

任务十一　飞龙の卵、夺取作战！（采集任务）

报酬金：3200Z
契约金：200Z
限制时间：50分钟
指定地：ジャングル
特殊条件：无
任务等级：☆☆☆
成功条件：上交2个飞龙的卵
失败条件：报酬金为0或体力为0

解说：和前面一个运蛋任务一样难的任务。本任务中除了3区外，其余区域的敌人是清不干净的。在战斗前建议装备上レザーライトアーム、バトルフォールド和バトルグリーヴ，这三件装备可以提高搬运的速度并降低体力的消耗，还有就是调合强走药。首先从1区直接走到4区，躲过野猪的攻击，到6区后等飞龙离开后就把这里的红龙消灭掉，然后在旁边的台子上找飞龙蛋。同样的，在找到蛋前先用强走药，然后就从4区走。走近4区后先慢慢走两步，看到野猪都开始动起来，准备冲撞时赶紧跑，最好是把镜头对着后面的野猪，以防快离开4区被野猪拱了。到了1区后就一直向营地跑吧，注意走S型。还有一种方式是干掉3区的野猪，然后从7区到3区再到1区。7区要沿着墙壁走，这样被发现的几率比较小。3区野猪被清理干净了，可以放心地走。1区还是直接用S型路线跑。

以上先给大家介绍这么多，更精彩刺激的4星以及5星任务，我们将在下辑补完。



《怪物猎人》直接地图资源详解



森林

地区C

	眠鱼 キレアジ ハリマグロ はじけイワシ 黄金鱼

地区1

	モンスターのフン 怪鸟の鳞
	カラの实 はじけクルミ
	ハリの实 カラの实
	にが虫 钓りバッタ 光虫 雷光虫 虫の死骸 钓りホタル

地区2

	ハリの实 カラの实
	ペイントの实 怪鸟の鳞
	ツタの叶
	药草

地区3

	カラの实
	药草 ハリの实
	虫の死骸 カラの实
	特产キノコ ニトロダケ

地区4

	药草
	アオキノコ はじけクルミ
	カラの实 ハリの实
	ペイントの实 カラの实

地区5

	砥石 铁矿石 大地の结晶 マカライト矿石
	なぞの骨 なぞの头骨 怪鸟の鳞
	なぞの骨 棒状の骨 カラ骨【小】
	モンスターのフン 怪鸟の鳞

地区6

	クモの巢 虫の死骸
	药草 ネンチャク草
	石ころ 铁矿石 大地の结晶 圆盘石
	特产キノコ
	ツタの叶

地区7

	マタタビ
	特产キノコ ニトロダケ
	ハチミツ 虫の死骸
	药草

地区8

	特产キノコ はじけクルミ
	药草 ネンチャク草
	ツタの叶 虫の死骸
	クモの巢 虫の死骸

地区9

	特产キノコ 怪鸟の鳞
	ハチミツ
	药草 ネムリの草
	光虫 钓りホタル 虫の死骸 不死虫 雷光虫

地区10

	げどく草
	ペイントの实
	特产キノコ アオキノコ
	ネムリの草 怪力の种

地区11

	砥石 石ころ
	钓りミミズ
	钓りバッタ 钓りカエル
	特产キノコ
	石ころ 铁矿石 大地の结晶 圆盘石
	眠鱼 キレアジ ハリマグロ サシミウオ ハレツアロワナ

地区12

	大タル 小タル なぞの骨 なぞの头骨
	クモの巢 虫の死骸
	光虫 にが虫 钓りバッタ 虫の死骸 不死虫 雷光虫





地区3

	カラの实
	マタタビ
	特产キノコ マヒダケ
	石ころ 铁矿石
	大地の结晶 圆盘石
	眠鱼 キレアジ ハリマグロ はじけイワシ サシミウオ

雨林

地区1

	カラの实
	はじけクルミ
	ペイントの实
	光虫 钓りホタル 虫の死骸 不死虫 雷光虫

地区2

	ツタの叶
	ハチミツ
	特产キノコ アオキノコ
	特产キノコ
	光虫 钓りバッタ 虫の死骸 にが虫

地区4

	钓りミミズ 钓りカエル
	石ころ 铁矿石 大地の结晶 圆盘石
	石ころ 铁矿石 大地の结晶 圆盘石
	石ころ 铁矿石 大地の结晶 圆盘石

地区5

	药草 げどく草
	ネンチャク草
	ネンチャク草
	光虫 钓りホタル 虫の死骸 不死虫 雷光虫

地区6

	クモの巢 虫の死骸
	カラ骨【小】 棒状の骨 なぞの骨
	怪鸟の鳞
	モンスターのフン

地区7

	ツタの叶
	ネンチャクの草
	药草
	げどく草
	眠鱼 サシミウオ ハリマグロ はじけイワシ 黄金鱼

地区8

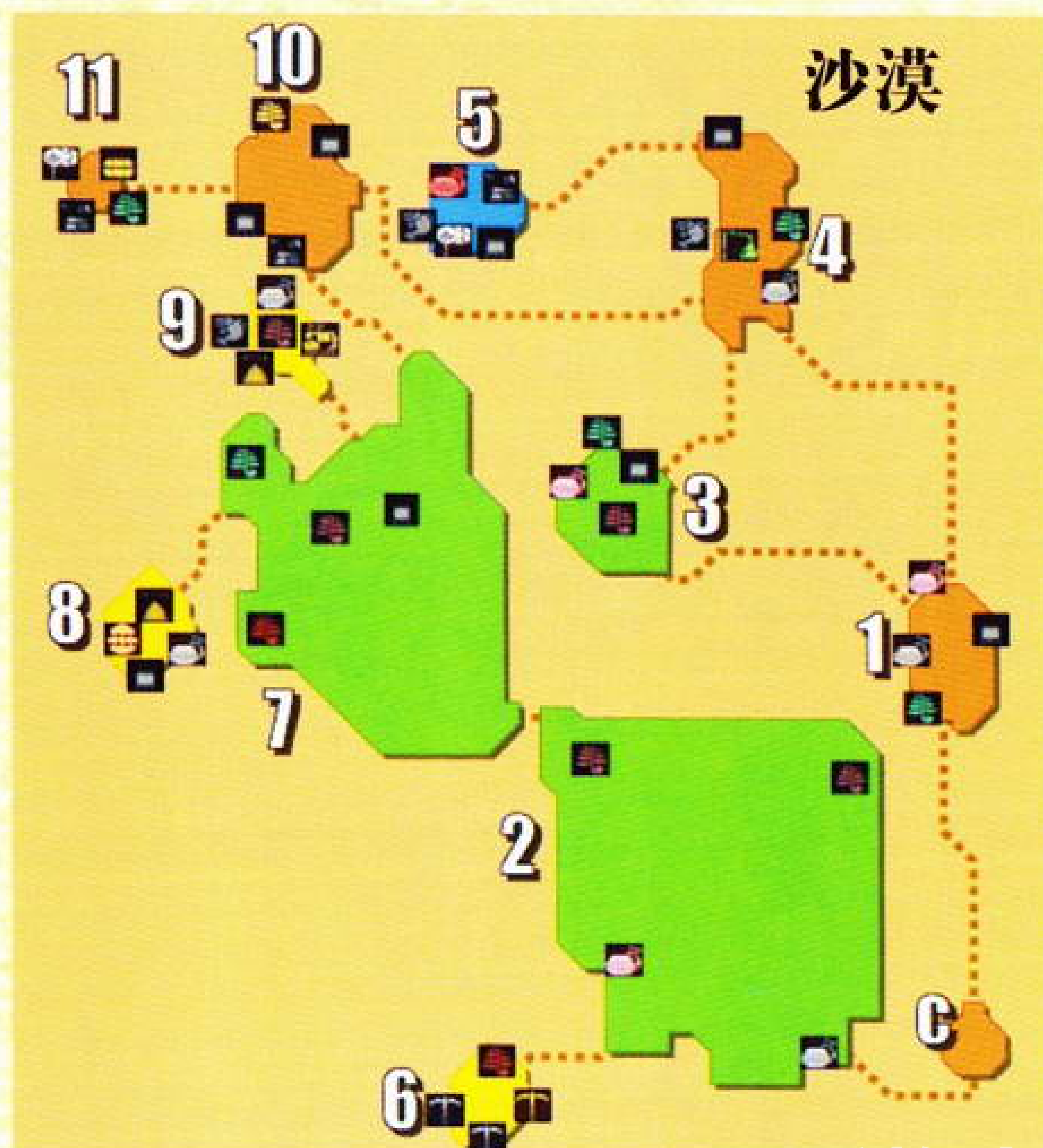
	药草
	ネムリ草
	特产キノコ アオキノコ
	钓りミミズ 钓りカエル

地区9

	特产キノコ
	アオキノコ
	ネムリ草
	石ころ 铁矿石 大地の结晶 圆盘石
	砥石 マカライト矿石 キレアジ ハリマグロ サシミウオ ハレツアロワナ バクレツアロワナ

地区10

	龙杀しの实
	特产キノコ
	はじけクルミ 龙杀しの实
	铁矿石 大地の结晶 砥石 マカライト矿石
	キレアジ ハリマグロ ハレツアロワナ バクレツアロワナ



沙漠

地区1

	药草 ネンチャクの草
	ハリの实
	ペイントの实
	カラの实

地区2

	ハリの实
	サボテンの花
	サボテンの花
	ペイントの实

地区3

	カラの实 怪力の种
	药草
	ペイントの实
	サボテンの花

地区4

	カラの实
	药草
	ハリの实
	钓りバッタ 钓りカエル

地区5

	怪力の种 カラの实
	カラの实 カクサンの实
	石ころ マンドラゴラ
	バクレツアロワナ キレアジ はじけイワシ
	にが虫 钓りバッタ 雷光虫 虫の死骸 光虫

地区6

	火药草 ネンチャクの草
	石ころ 铁矿石 大地の结晶 圆盘石
	石ころ 铁矿石 大地の结晶 圆盘石
	石ころ 铁矿石 大地の结晶 マカライト矿石

地区7

	火药草
	药草
	カラの实 怪力の种
	サボテンの花

地区8

	カラの实
	なぞの骨 カラ骨【小】 棒状の骨
	モンスターのフン 怪鸟の鳞
	カクサンの实 ハリの实

地区10

	石ころ 砥石
	カラの实
	マタタビ
	カラの实 怪力の种

地区9

	カクサンの实
	なぞの骨 なぞの头骨
	モンスターのフン 怪鸟の鳞
	サボテンの花
	眠鱼 キレアジ ハリマグロ バクレツアロワナ はじけイワシ

地区11

	药草
	小タル 大タル 棒状の骨
	石ころ 砥石
	にが虫 钓りバッタ 虫の死骸 光虫





沼地

地区C

	眠鱼 キレアジ ハリマグロ はじけイワシ ハレツアロワナ

地区1

	毒テングダケ
	はじけイワシ
	にが虫 钓りバッタ 虫の死骸
	光虫 不死虫 钓りホタル 虫の死骸 雷光虫

地区2

	药草 ネンチャクの草
	不死虫 钓りホタル 虫の死骸 雷光虫 光虫



地区3

	にが虫 钓りバッタ 虫の死骸 光虫
	雷光虫 にが虫 钓りホタル 光虫 雷光虫
	药草
	ネンチャクの草

地区4

	クモの巣 虫の死骸
	ネムリ草 げどく草
	ツタの叶

地区5

	カラの实
	特产キノコ
	アオキノコ
	カラの实

地区6

	钓りミミズ
	アオキノコ
	毒テングダケ

地区7

	石ころ
	ニトロダケ
	キレアジ ハリマゲロ カクサンデメキン 黄金鱼
	砥石 铁矿石 大地の结晶 マカライト矿石



地区8

	石ころ 铁矿石 大地の结晶 圆盘石
	石ころ 铁矿石 大地の结晶 圆盘石
	ネンチャク草
	钓りミミズ

地区9

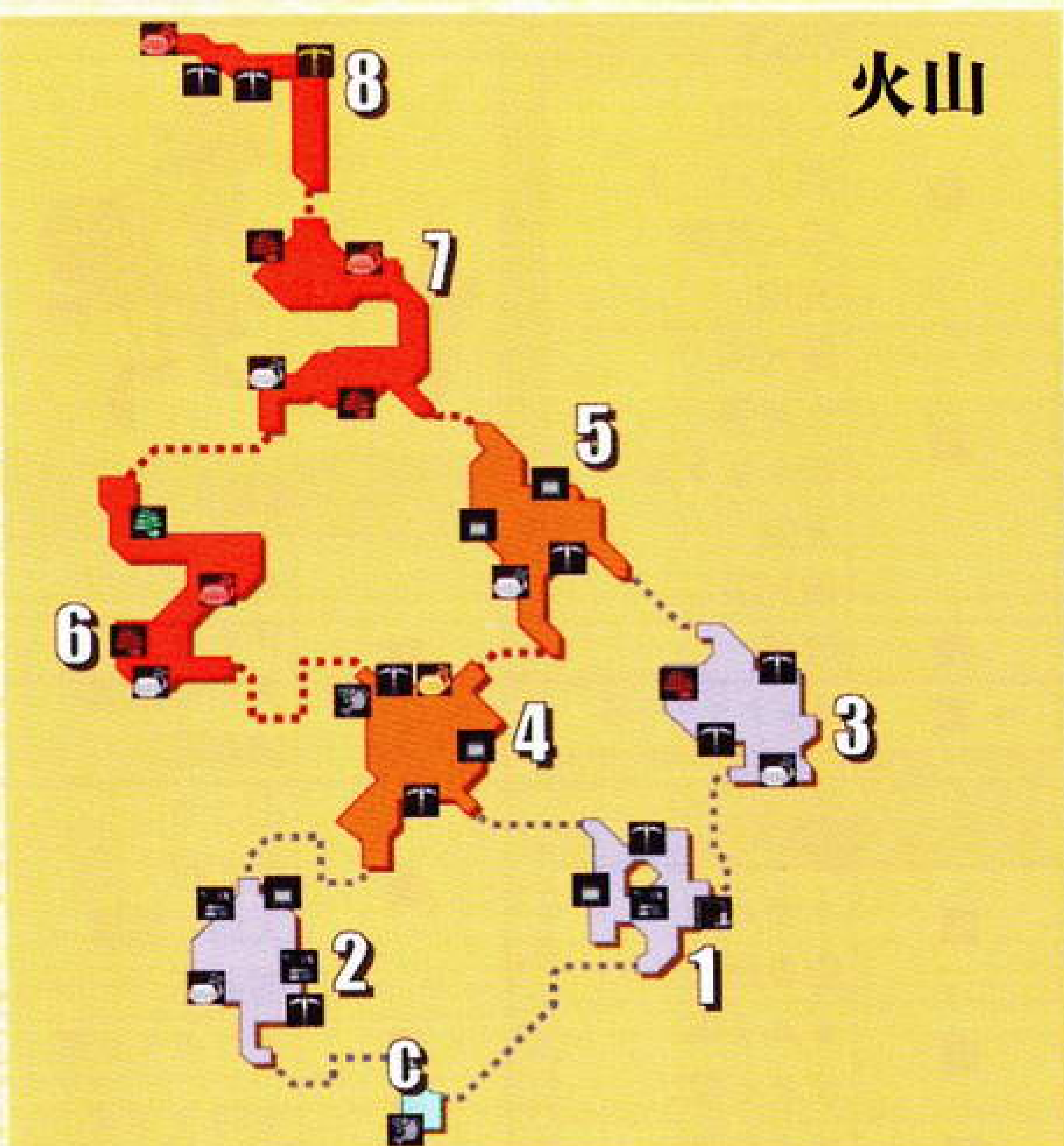
	げどく草
	マタタビ 毒テングダケ
	ネムリ草
	小タル 大タル

地区10

	げどく草
	毒テングダケ ニトロダケ
	药草
	钓りミミズ

地区11

	光虫 钓りホタル 不死虫 雷光虫
	铁矿石 大地の结晶 マカライト矿石
	ニトロダケ
	石ころ 砥石



火山

地区C

	眠鱼 キレアジ ハレツアロワナ はじけイワシ 黄金鱼

地区1

	カラの实
	石ころ 砥石
	钓りミミズ
	石ころ

地区2

	カラの实
	ハリの实
	石ころ
	石ころ
	石ころ 铁矿石 大地の结晶 圆盘石

地区3

	ハリの实
	火药草
	マカライト矿石 铁矿石 大地の结晶 砥石
	マカライト矿石 铁矿石 大地の结晶 砥石

地区4

	カラの实
	忍耐の种 マカライト矿石
	铁矿石 大地の结晶 砥石 铁矿石
	圆盘石 石ころ
	キレアジ ハレツアロワナ

地区5

	カラの实
	カラの实
	ハリの实
	铁矿石 大地の结晶 圆盘石

地区6

	药草
	怪力の种
	火药草 龙杀しの实
	ハリの实

地区7

	怪力の种
	火药草 龙杀しの实
	ハリの实
	火药草 龙杀しの实

地区8

	龙杀しの实
	マカライト矿石 铁矿石 大地の结晶 砥石
	マカライト矿石 铁矿石 大地の结晶 砥石 さびた块
	マカライト矿石 铁矿石 大地の结晶 砥石



ポケモン不思議のダンジョン 赤の救助隊

文 太阳黑子工作室 Kenyo&Ring 编 LIKY

GBA

口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队

◆Nintendo◆RPG◆2005年11月17日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆256M◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线

ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队

《口袋妖怪不可思议的迷宫》攻略补完+深入研究

不管你是"口袋饭"还是"迷宫饭"，在玩过本作之后肯定会赞叹任天堂的诚意，380种以上的PM收集以及数量众多的迷宫使得本作超级耐玩，而新加入的栖息地要素让PM变得更活灵活现，《口袋》原作丰富的技能在本作的全新应用也是一大亮点。总的来说两作品结合十分完美，对两作都熟悉的玩家将获得至高乐趣。上一辑为大家献上了游戏的系统介绍和迷宫流程攻略，而本辑将会补完余下的迷宫攻略，以及对技能部分作深入浅出的研究，当然还有进化研究及部分心得，希望大家喜欢。

迷宫攻略补完

火龙之丘（ひりゅうのおか）

层数：30F

出现条件：取得朋友区りゅうのどうくつ

攻略要点：迷宫一如其名，以龙系PM为主。20F可找到太阳缎带，30F可取得"飞空"的秘传机器，都需使用钥匙开门。注意，本迷宫内不会出现钥匙（并非几率问题），需自带，相信不少玩家都白跑过一趟了吧。天气方面以冰雹、烈日、下雪等恶劣天气为主。这个迷宫要特别小心迷你龙、哈克龙、快龙的龙之怒和龙之吹息技能，无视防御给予固定伤害65点，最好备有几个复活之种以防不测，遇见时建议采用远程攻击的方式解决。另外，迷宫内遇上怪物房间的几率颇高，最好准备一些应付全体怪物的道具，例如捆缚之玉、眠香玉，或者带上拥有对付房间内敌全体技能的PM。



能捕捉的PM：宝贝龙、迷你龙、大龙雀、锯鳄、乐天河童、毽子棉、甲壳龙、拉巴蜻蜓、哈克龙、走路草、血翼飞龙、拉巴飞龙、快龙。

西之洞窟（にしのどうくつ）

层数：99F

出现条件：收服凤凰

攻略要点：先让一个PM学会了"攀瀑"的技能才能进入，场景比较华丽的一个迷宫，洞窟

145



内部繁花盛开，鸟语花香，环境迷人。初期以鸟系和虫系的PM为主，烈日和雨天的天气出现较为频繁，主角喵喵也在这里出现，不要放过它哦。中后期的PM多为地系和火系，天气变得恶劣，沙尘暴出现非常频繁，与迷宫前期的春光明媚形成巨大反差。打此类深层迷宫时，应让队长携带远眺眼镜，方便观察怪物的位置，以后的迷宫攻略就不再多说了。这个迷宫分布的PM非常有特色，大部分主角及其进化态都有出现。由于本迷宫不会出现食物，商店内也只是随机有茱萸出售，若想打到99F，建议自备8个以上的巨大苹果。59F可取得进化道具漂亮的围巾，需要钥匙开门。注意，此处不少PM都拥有固定伤害的技能，例如灾兽的“切裂”，火鸡战士的“二段踢”等等。后期喷火龙的“大文字火”攻击力不俗，如果带了草系的同伴就要特别小心了，尽量避免与它正面交锋，况且它还有比较麻烦的“烟雾”技能，使用后只有挨打的份。怪力的物理攻击力较高，还有提升攻击力的技能，肉搏的话并不划算，建议配合高攻击力的技能来战斗。出现的道具方面，4种增加基础能力值的药水都可随机捡到，商店内也有出售哦，不过价格就让人肉痛了（身上如果有方便偷盗的道具当然就不用付钱了，呵呵），有耐心的玩家可经常来这个迷宫收集药水以便培养一个超强的PM。99F是BOSS超梦，虽然超梦在《口袋》历代作品中都表现出很强大的力量，但在本作中却没有那么厉害，实力被削弱了不少，也许是笔者的级别够高，还没等它使出厉害招式战斗就终结了，下次再来就是收服它的时候了。

能捕捉的PM： 布鲁、巴大蝶、美丽花、末入蛾、噪音王、喵喵、猫老大、火爆猴、风速狗、暗鸟鸦、肯泰罗、木天狗、袋龙、光精灵、阿柏怪、多多利、钢鸟、灾兽、怪力鳄、胡地、妙娃草、大舌头、森林蜥蜴、蜥蜴王、火鸡战士、九尾、水狗王、怪力、月桂叶、大菊花、布布林、超力王、暴焰兽、暗精灵、钳刀甲虫、钢甲暴龙、罐奶牛、巨甲兽、妙娃花、水箭龟、喷火龙

银之海沟（ぎんのかいこう）

层数： 99F

出现条件： 冰冻鸟、闪电鸟、火焰鸟三鸟加入，并且荒凉海域、奈落之谷突破后，到广场与胡地对话，去朋友区でんせつのことう触发剧情，银之海沟出现。

攻略要点： 进入此迷宫需要“潜水”的秘传机器，且队伍中至少要有一只水系PM。迷宫内几乎不出现食物，即使有也是变质食物，所以应多准备些巨大苹果，或者带上不减满腹度的きついハラマキ。出现的道具方面，没特别有价值的，因此没必要全层探索，见到楼梯就下吧。本迷宫前75F的怪物配置跟最深之海差不多，不过15F、35F、55F、75F固定为开幕大怪物房间，如果让队长携带了忍足围巾（必须是队长携带，同伴无效），就不会吵醒大部分轻度睡眠状态中的敌人，从而逐个击破，可避免被群殴的局面。15F、35F即使面临被一堆怪物群殴的局面也无需担心，主角级别很高，就算近身肉搏也奈何不了。55F小心迷你龙的“龙之怒”和白海狮的“绝对零度”（绝对零度的命中率大家都清楚的，所以一般都是有惊无险，除非你的RP真是非常糟糕），建议使用直线型攻击的技能例如“泡沫”、“种子机枪”、“音速波”远程搞定（直线型技能的攻击距离并不是无限远的，大约10格左右）。最需要特别小心的是75F，这里有不少PM都会“高速移动”的技能，一旦重复使用效果非同小可，再加上双灯鱼拥有“怪异光线”的混乱技能，近身就更难对付了，如果没有忍足围巾，推荐使用捆缚



146

之玉或眠香玉后直接下楼梯。99F 是BOSS露琪亚，感觉上这些BOSS真是徒有虚名，根本还未等它出招战斗就结束了。

能捕捉的PM： 爱心鱼、白海豹、怪蛙鱼、河马王、乌贼、帝牙海狮、双灯鱼、水精灵、臭臭泥、鲨鱼王、珍珠贝、海马龙、尖头鳗、大嘴鳗、化石花、化石巨花、地图石鱼、铁甲贝、大双灯鱼。

陨石洞窟（いんせきのどうくつ）

层数： 20F

出现条件： 露琪亚加入后自动触发剧情，陨石洞窟开启

攻略要点： 这个迷宫只能一个PM进入，而且只能带3个道具。每层都会出现一个迪奥西斯的幻影，只有打倒幻影才能继续前往下一层。迪奥西斯的幻影有三种类型：速度型、防守型、攻击型，外貌也有不小的区别。速度型通常为倍速状态，有高速移动、蛮力、打落、夜影等技能，防守型基本防御力较高，直接攻击不太奏效，而且拥有“铁壁”等多种极大提升防御力的技能，如果给它使用多次，到最后很有可能只能打1点伤害。攻击型拥有蛮力、精神制动等技能，而且强化技“宇宙能量”能迅速提升防御和特防，重复使用后会比较棘手。无论打哪一种类型，最好速战速决，强烈推荐使用连结技来打，EXP 接近 2000 点，走完一次迷宫差不多就能升一级了。道具方面，由于只出现金钱，需自备食物和回复药水，带1个巨大苹果和2个“PP最大”回复药水就基本够用了，能够观察敌人位置以便节省满腹度的“远眺眼镜”当然是必备的。20F 是BOSS 迪奥西斯，普通形态的真身，只是HP和回避力较高些，它还未使出技能就被笔者接二连三的连结技KO了。



祈愿洞窟（ねがいのどうくつ）

层数： 99F

出现条件： 取得朋友区あおぞらそうげん，并且突破奈落之谷后，到进化池前，与佳雷木、阿柏怪对话的剧情发生了2次，再次与阿柏怪对话，告示版会增加救助佳雷木的委托任务，接受任务祈愿洞窟开启。

攻略要点： 这个迷宫的规则变得较为严格了，进入后LV 强制降为1（出来后恢复原来的LV），不能带金钱，但可以带道具和同伴协助战斗。凡是带道具的迷宫，原则上难度都不会十分的变态，毕竟仓库里那些军火可不是吃素的。第1次到达20F 救出佳雷木完成剧情，得到歌声之石，第2次去就变为99F。下面我们先说一下需要带的道具，由于以LV1开始，带1～2套99颗的隆隆石之石，在初期杀敌将会非常便利（铁刺、银针、金牙等远射道具的攻击伤害随LV的提升而增加，如果货源充足的话可带一套对付后期的怪物）。食物方面，大约每2层就能捡到一个巨大苹果，食物资源非常丰富，因此无需自备，建议带6个以上回复PP值的药水（迷宫内也有补充，不过数量较少）。另外，救命道具复活之种，对付怪物房



间的捆缚之玉、眠香玉当然也是多多益善了。连结箱带2个足够了，用于刚开始时赚取EXP，中后期的迷宫内还会出现不少可补充。

本迷宫的特点在于，凡5的整数倍阶层，都是覆盖整个屏幕的大地形，房间较多，其余阶层都是只有一半的小地形，探索起来省事多了。另外，初期能收到主角腕力是本迷宫的最大特色。商店内随机出售升级道具王者之印、进化石、叶之石，遇到时千万不要错过了，只在本迷宫限定出现的哦。18～19F 的盔甲鸟用连结技杀掉EXP接近500点，是初期迅速升级的绝佳对象，如果食物足够的话，建议练级直



到吹第 3 次风为止，笔者就是在此处练到了LV17，对付往后的怪物就轻松很多了。迷宫中期以火系和岩系PM为主，如果有水系的技能就很容易对付。46～50F 的勇吉拉防御力较高，就算用相性克制的技能来攻击也不太奏效，建议先扔石头削减其HP，再配合“迁怒”之类固定伤害的连结技杀掉后，EXP接近600点，这是第 2 次练级的绝佳对象。50～55F 的顽皮弹用连结技干掉也有接近 700 点的EXP，不过要特别小心它的“音速波”远程攻击，固定伤害为55。这几层还要提防三地鼠的地震，最好尽量避免和它在房间内战斗。71～76F 的铁甲暴龙和 80～85F 的火山驼 EXP 都较高，90F之后钢甲螳螂有高速移动的技能，建议用连结技1回合内杀掉，如果此处遇上怪物房间一定要使用保命的玉，光靠肉搏绝对是拼不过的。

50F 取得的固定道具为歌声之石（如果已有的话则是通讯线），如果身上持有歌声之石的状态打倒 99F 的吉拉奇，就能满足一个愿望。只要吉拉奇不加入成为同伴，以后每次带着歌声之石来都能继续许愿。

1.选“おかねがたくさんほしい”，出现大量金钱，合计10000。

2.选“どうぐがたくさんほしい”，各种秘传机器、玉、果实等道具大量出现。

3.选“ともだちエリアがほしい”，入手一个尚未得到的朋友区，朋友区已全部入手的情况下不会出现此选项。

4.选“もっとつよくなりたい”，ブロムヘキシン、タウリン、キトサン、リゾチウム、オボンのみ、いのちのタネ等大量出现。

5.选“なんかいいことして”，如果救助队还未达到鲁卡利奥等级，直接提升一个级别；已达到鲁卡利奥等级的情况下，随机入手一只除神兽以外的尚未入手的PM（LV1 状态）。没有可供入手的PM存在时则是以10000金钱代替。

能捕捉的PM： 玛丽鼠、波可比、感知兽、瑜珈小子、天然鸟、甲壳龙、腕力、小猪怪、盔甲鸟、钢爪兽、雷电兽、大角蛛、甜甜萤、沙瓦郎、艾比郎、核果兽、呆火驼、鸭嘴火龙、熔岩乌龟、熔岩蜗牛、勇吉拉、长毛猪、松果兽、钢甲幼龙、隆隆石、隆隆岩、风偶人、卡波拉、钢蟹兽、顽皮弹、铁甲暴龙、火山驼、甲壳龙、雪山狐猫、瓦斯弹、双弹瓦斯、钢甲螳螂、拉巴飞龙、钢魔蟹、念力土偶



暗之洞窟
（やみのどうくつ）



层数： 20F

出现条件： 在祈愿洞窟20F 救出佳雷木，到大嘴鸥告示版前与阿柏怪对话。当阿柏怪出现在广场时再对话一次， 下次回村就会触发剧情，带着耿鬼去冰雪灵峰最深处找九尾，暗之洞窟开启。

攻略要点： 以恶系ＰＭ为主的迷宫，由于路上要保护耿鬼，因此行动上会不太方便，不过敌人的实力都比较差，除了小心大嘴蝠的超音波攻击以及吞食王的剧毒瓦斯之外，其他都没有太大的难点，毕竟现在的级别已经非常高了。迷宫内出现的全是金钱，没有道具，因此可探索的地方并不多，见到楼梯就下吧。洞窟深处救回被封印的超能女王，之后返回广场跟她对话可让其加入。

能捕捉的PM： 超音蝠、毛球、红牙响尾蛇、暗角蛹、臭泥、臭臭泥、半莲毒蛾、大嘴蝠、鬼蝉、风偶人、双翼蝠、梦魔、吞食王



幸运之塔
（しあわせのとう）



层数： 99F

出现条件： 得到了朋友区“あおぞらそうげん”并且突破奈落之谷

攻略要点： 进迷宫前强制存档，并且以LV1的状态开始冒险，可以带道具和同伴冒险，但是所带的钱全部消失。总共99F。突破之后什么也得不到……本迷宫既没有特殊房间也没有BOSS，但是仅在本迷宫中出现的PM却很多，其中有几个主角PM 以及吉利蛋（50、60、77F限定，几率很低）等 等……可以说这是个专门抓PM的迷宫，只是迷宫的层数多，难度高了点而已，同时还因为等级低，所以捕捉几率也

不高，幸好能够在商店中买到“朋友缎带”（或者自己带）。在这个迷宫中大量出现提升能力的药以及幸运种子，为突破形成了良好的客观条件（不打算突破的话来这里收集这些加能力的药也不错）。商店中也有高几率出售这些道具，同时还有强化技能的“强化剂”。除此之外，还有多种多样的特殊玉以及技能机器，其中有火焰放射、冷冻光束、十万伏特、太阳光束等强力技能。



▲因为前期有绿色箭头这个回复能力的地板，所以难度不高。

来这个迷宫要不要带苹果？绝对不要！光是捡就捡到手都酸了，带了去绝对是浪费。攻略方法和另外一个LV1的迷宫“祈愿洞窟”基本一样，带上足够的军火就简单多了，难对付的PM先让它尝尝石头的滋味，同时建议带连结盒进去，赚EXP用。因为本迷宫没有提升智力的茱萸，所以可以考虑“撒气”这个技能机器，PP恢复药也多准备些吧。此外，不要去省捡到的能力药，统统给主战PM吃了吧（除非目的不是突破）。本迷宫出战PM以水、火、草等属性且容易升级的PM为主。推荐杰尼龟／沼跃鱼、小火龙／喷火龙、妙蛙花等。和攻略祈愿洞窟一样，在本迷宫混，初期就得重点提升级别，9F～13F出现重点被狩猎对象可达鸭，EXP达57之巨，建议多打几只并用连接技能打（反正苹果够多的，这个设定就像是在鼓励多练级一样），不过它的能力还是挺强的，需要先扔两个石头才好对付，晚几层出现的小火鸡和火球鼠EXP不多，但是实力更强，不好对付。到了21～25F，迷唇妹出现，它的实力对于才13、14级的我方来说是大个威胁，而且还有部屋攻击的招数细雪，能抓一个来的话战斗力将大幅度强化。24～28F出现的玲珑猫意外的强悍，挨了它的连续鞭打基本上就意味着完蛋，而且它还会诱惑以及特性诱惑身体……幸好出现几率不高。30～36F出现重点狩猎对象2——莎娜多，EXP达到162，只不过它的分身和瞬间移动有点让人头疼。44～49F三地鼠又登场了……各位在愿望洞窟中已经领教过它的厉害了吧？50～55F也有重点狩猎对象3：顽皮蛋，它的EXP有232，这个让人又爱又恨的炸弹……再加上同期出现的皮厚的玛利露利，可以说这里并不安全。60F～67F，超强的敌人布鲁皇登场，身体冲撞一下居然能造成超过60的伤害！对于能力不强的未进化PM来说几乎就是秒杀！而它的耐久更是没得说，同时还有恐怖颜等招数，称它为本迷宫最强PM也不为过，用石头狂砸吧。70F以后和祈愿洞窟类似，除了77F的吉利蛋以及多了个高能力的草雷龙。反正最后这几十层也难以搜刮到什么油水了，三十六计走为上。



能捕捉的PM：妙蛙种子、胖丁、树蜥蜴、刺尾虫、傲骨燕、皮丘、圈圈熊、正电兔、负电兔、铁甲蛹、甲壳昆、可达鸭、菊草叶、皮皮、伊布、火球鼠、小火鸡、铁哑蟹、飞天螳螂、迷唇娃、懒猴、蘑蘑菇、大颚蚁、大葱鸭、芭瓢虫、恶魔犬、可爱熊、玲珑猫、绿蜘蛛、天蝎、惊角鹿、恶人球、大力甲虫、宝宝丁、肯泰罗、土龙、宝贝龙、地忍虫、吉利蛋、云雀、小火马、熔岩乌龟、铁甲暴龙、甲壳龙、蛹甲兽、瓦斯弹、隆隆石、怨影娃娃、隆隆岩、3D龙2、月亮石、太阳岩、草飞龙、化石翼龙



清净森林
（きよらかなもり）

层数：99F

出现条件：得到了朋友区“あおぞらそうげん”并且突破奈落之谷

攻略要点：本游戏最难的一个迷宫，只能一个PM进入，而且无法带道具、金钱和同伴，迷宫内也无法收到同伴，是为了讨好迷宫FANS和那些喜欢高难度的玩家而特意设计的。不过



难度总体来说还是达不到特鲁尼克的高度，更不用跟以变态难度著称的西林相比了。

由于只能一个PM闯关，因此选角就成了首先要考虑的问题。迷宫内出现的PM以草系和毒系为主，尽管水系PM能移动到水上，寻找楼梯比较快速，不过笔者还是建议不要选的好，毕竟属性被克制很多时候会处于非常不利的状况，推荐选用草系、毒系或者火系的PM（如果想快点找到楼梯，飞行系也不错）。接着便是进化形态与否的选择，进化态的PM降为LV1后有较高的HP，较高的攻防能力，一开始习得的技能也会多几种，在初期很有优势，不过升级速度就非常慢，到达99F的时候能升到20级左右就算很高了。初级形态的PM优势在于升级速度飞快，但是由于开始的实力非常差，需要不断使用技能多杀敌赚取EXP来拼命升级才能继续生存。由于攻击伤害直接与LV挂钩，初级形态的PM比进化态能升到更高的LV，在游戏后期，攻击伤害值会比进化态要高不少。在此笔者推荐妙娃种子或是喷火龙。妙娃种子的初期成长率非常不错，而且HP提升量会比其他主角PM多一些，再加上可习得技能“催眠粉”，对付大部分拥有降低能力或是催眠的敌人时，至少可确保不受其危害（这个迷宫内回复能力的地板出现较少，被降低几次能力值后根本就难以应付敌人），而这个技能用于逃脱怪物房间的效果也不错。再加上妙娃种子本身是毒属性，可避免敌人使用中毒技能的伤害，身为草系PM还能充分利用随机出现的强力技能机器“种子机枪”，杀敌效率极高。喷火龙在LV1便已习得“热风” 的技能，对付怪物房间非常有利，而属性上又是克制草系PM，再加上技能PP值与威力都十分平衡，能一直活跃战斗至迷宫后期。如果想使用飞行系的PM，推荐拉巴蜻蜓，复眼+加速的特性，又可以习得固定伤害55点的远程攻击技能“音速波”，捡到不幸之种的话就能弄2个进行连结，只要PP回复的道具足够，使用此连结技基本可以远程一击必杀99F内任何敌人。

迷宫内最宝贵的道具就是PP回复、连结箱以及方便观察敌人和道具位置的远眺眼镜。复活之种不会出现，各位杀敌时千万不要存在侥幸心理，该使用回复HP的道具就不要节省。PP回复在迷宫初期出现率比较低，后期出现量就增多了（笔者到达99F时还剩余9个左右）。连结箱的出现几率较低，所以把技能连结后应留心剩余次数。

对于出现的秘传机器，如果能让PM装上的，就装了不断用来杀敌以赚取更多的EXP，用完再换一种。不能用的就不要带在身上占位置，如果你想带着以后遇上商店时卖钱，那就真的没必要了，因为在迷宫内金钱是不需要操心的（参见后文的商店骗钱大法）。推荐“迁怒”这个技能，智力越低伤害越大，智力1星时固定伤害为45点，两个进行连结基本就可扫平80F前的任何敌人，而且PP值有20，优势显著。秘传机器“种子机枪”出现率较高，是对付怪物房间的最佳利器，退回窄道后敌人就排着队来送死，所以大家使用草系的PM来闯这个迷宫是相当有优势的。

迷宫攻略法大体上跟祈愿洞窟和幸运之塔差不多，15～17F的盔甲鸟同样是初期练级的绝佳对象，一定要用连结技搞定，视乎食物的充裕程度而决定是否练到起风。天气怪在36～80F客串出现，EXP较高，不过出现率却不太高。51～60F的顽皮弹、沙瓦郎、艾比郎EXP很充足，75～79F的铁甲暴龙、80～85F的火山驼也同样有着高EXP。这里说一下后期需要注意的敌人，80～98F出现的派拉斯特拥有“蘑菇孢子”、“吸血”技能，攻击力相当高，恐怖的强敌，遇上时立即使用远程技能干掉它。如果中了催眠的“蘑菇孢子”，又给它近身吸血，命再多也不够用。末入蛾也是不容易



对付的强敌，它的“银色之风”相信大家都吃过亏了，引诱它进入窄道再战斗可尽量避免它使出此技。

这个迷宫能随机捡到提升技能威力的珍贵道具强化剂カテキン，不用留着带出迷宫，直接使用到技能上加强杀敌威力吧。顺带说一下混乱状态时的对策，用远射道具攻击可命中，当敌人使用“守护”或者“见切”的技能让攻击无效化时，用远射道具同样有效。

陷阱的危害绝对不能轻视，危害性最大出现率最高的当属PP值降为0的陷阱以及封印特技的陷阱，大家都知道技能直接影响到杀敌和得到的EXP，再加上回复PP值的道具并不多，有多少技能可供使用对于生存非常重要。要想避免陷阱的伤害，大家就要知道迷宫系列一直继承下来的探索陷阱的方法，就是向正前方空挥一次，如果有陷阱就会立即现形。所以在房间内前进时，最好是走一步探索一次，步步为营才是保障安全的稳妥方法，虽然麻烦一点，但绝对是值得的。

99F是雪拉比，不用战斗就加入，幸好它是直接加入而非按几率捕获，算是照顾口袋玩家了。

主要出现的PM：喇叭花、小皮皮、红毛虫、蛋蛋、皮皮犬、电击兽、盔甲鸟、雷电球、正极兔、负极兔、小拉达、波可比、土龙、臭臭花、大葱鸭、凯诺菇、伪装树、飞天螳螂、花羽蜓、天蝎、电龙、壶壶龟、大角蛛、尼多王、尼多后、三地鼠、天气怪、云雀、顽皮弹、沙瓦郎、艾比郎、派拉斯特、末入蛾、风偶人、熔岩蜗牛、鸭嘴火龙、小火马、烈焰马、火山驼、熔岩乌龟、核果兽、钢魔蟹、铁甲暴龙、草飞龙、双弹瓦斯、化石翼龙、钢甲螳螂、怨影娃娃、隆隆岩、月亮石、太阳岩

进化补完

上辑没有把进化相关的所有内容都讲解完毕，故这辑补完。

在正统作品中有一部分PM需要亲密度高了才能够进化，到了本作中是靠智力进化的(没有训练员哪来的亲密度？)。当PM的智力达到一定程度后即可进化。而伊布的两个进化形态光精灵和影精灵除了需要智力达到要求外，还必须使用太阳缎带或者月光缎带。靠美丽度进化的PM笨笨鱼需要使用道具美丽头巾才能够进化。3D龙需要用到通信线和进化石才能进化，不过既然能够抓3D龙2，还有必要这么麻烦吗？

需要叶之石进化的PM：臭臭花、口呆花、蛋蛋、向日种子、长鼻叶

需要王者之印进化的PM：蚊香蛙、呆呆兽

智力进化的PM：大嘴蝠(5星)、吉利蛋(5星)、伊布(4星)、皮丘(6星)、皮宝宝(6星)、宝宝丁(6星)、波可比(5星)、利利鼠(5星)

PM进化与否受三个要素影响：

1.升级所需要的EXP：一般说来，PM在进化前升级比较容易，进化后往往需要更多的EXP才能升级。绝大部分的普通PM到了25～36级后，升级所需要的EXP达到最大值：30000。到了这个时候，不进化的好处似乎只有在学习招数方面了。一小部分普通PM以及神兽升级都很困难，往往很早的时候就需要30000EXP才能够升一级……

2.学习招数的等级：一般会向后推迟一定级别。

3.成长率： 大部分PM进化前与进化后的成长率差异不大，一般说来进化后的PM成长率要高点，而且有一部分PM的进化后形态比进化前要高出不少。大部分普通PM的成长曲线都是随着等级的提高而降低，到了60级以后进入晚期，那时后再升级能加的能力总和一般就只有2了……少部分PM则没有这个规律。神兽的成长曲线趋于水平，它们的高成长会持续非常长的时间，这就是它们比普通PM强大的原因。

因为PM实在是太多了，而每个PM的情况都不尽相同，所以还得具体情况具体分析。



▲蚊香蝌蚪和快泳蛙升级所需要的EXP相差居然如此之多！

技能研究

技能的习得

本作和正统作品相比有着比较特殊的地方，那就是一个PM可以同时拥有多个相同的招数。因为有着技能连接这一系统，所以这个设定具备了非同一般的意义，同一个回合内连续使用同一种强力的招数，其威力必定是难以想象的（比如说连续地震……）。



有技能机器的招数学习起来相当的方便，重复使用即可。没有技能机器的招数学起来就稍微麻烦点了，需要用点技巧。我们都知道，某个PM在进化前在某一级能学到某个招数，其进化后学到该招数的等级往往要高几级，如果在进化前已经学到了该招数并且保留，进化后到了相应的等级一样能够学到该招数。可惜的是这个方法对低等级就能够学到的招数无效。另外，一旦忘记了招数后是不能再回忆到同时拥有两个的。

如果有道具不幸种子的话，就方便多了，在学得了技能之后，再吃种子降低等级，等再次升级时又可以再次学得了。所以要是得到了不幸种子，可别随便扔了哦，它可是意味着一个稀有的技能哦。

有些招数只能靠回忆来习得，这些特技是无法同时拥有复数个的。



▲喷火龙的 “热风”是默认技能，LV1的时候就有，一般只能回忆。(图R1)

技能的选择

本作中具有相当多的技能，其中大部分技能的作用大体上和正统作品中没有多少差别，在此挑选几个实用性强的进行介绍。

攻击类技能 攻击类技能的攻击范围分为以下几种：1.正面的敌人；2.正面的敌人，并且可以拐角攻击；3.正面2格内的敌人；4.直线上的敌人；5.自身周围一格内的敌人；6.房间内全体敌人；7.房间内除自己以外的PM。能够大范围消灭敌人的招数自然是深受广大玩家的喜爱，但是这些招数也是很少的……

攻击部屋敌人的招数：细雪、银色之风、热风，这类招数攻击范围广，实用性非常大，在怪物房间内的效果更为显著。其中属银色之风最为实用，一定几率提升全部能力，遗憾的是只有几只实力不强的飞虫类PM才能学会。另外一个一定几率提升全部能力的类似效果的“原始力量”，攻击范围只是正面的敌人，可惜了。细雪有不少冰系PM会，而热风是喷火龙和熔岩乌龟的得意技能。

攻击房间内除自己以外的PM：摇动地面、地震。地系的这两个招数一般情况下适合单兵战斗时使用，因为本作中地系技能也能攻击到飞行系的PM……除非队员都是浮游特性的或者是想虐待死自己的队员（真残忍……），否则还是不要用的好，因此这两个招数的实用性大打折扣。

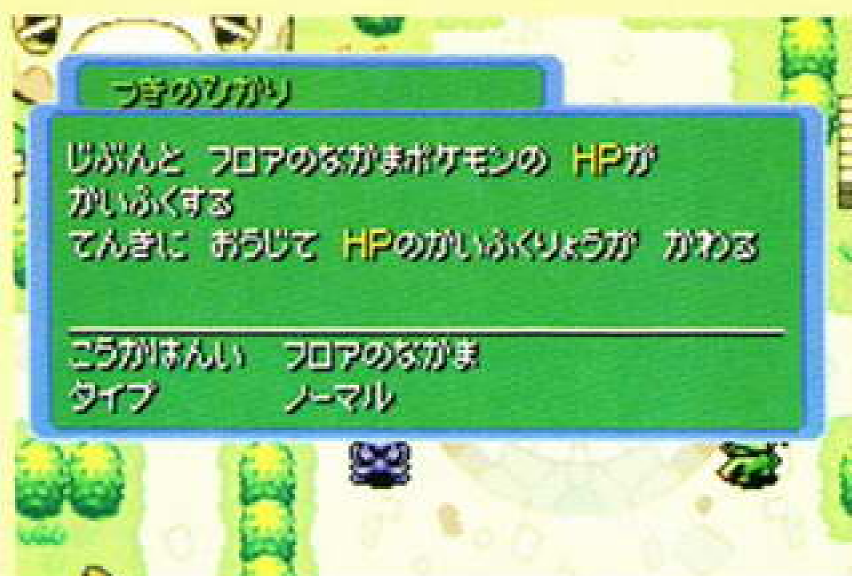
辅助类技能 高速移动：高速移动是移动速度翻倍的强力辅助技能，因为本作是迷宫RPG，取消了速度的设定，取而代之的是回合制，这个技能的作用一下子加强了，一回合内行动次数比敌人多，胜负立见！更关键的是这个技能的作用对象居然是部屋内的所有我方PM！另外，高速移动可以重复使用，效果可以叠加，连续使用后，速度差会更明显……要是在偷盗的时候这么做，能轻松把店主甩得老远。由于不少PM都能够学会这个技能（如化石翼龙，钢铁螃蟹，皮卡丘等等），因此它的使用更为广泛，实用性更高，绝对是本游戏第一强辅助技能。

互助：互助是提高部屋内的队友攻击和

特攻。单兵战斗时的鸡肋技能，多人配合中的王道辅助技能。可惜的是能学得这个招数的PM不多，有伊布、正电兔、负电兔等。

降低速度的技能：有这种效果的技能非常多，其中最实用的应该是虫系的吐丝，作用范围是一直线，其余几个比如棉花刨子、恐怖颜等都是针对正面的敌人，实用性差了一截，能学会恐怖颜的PM实在是太多了，都泛滥了……所以降低对方速度的打法也随之泛滥……不过确实是挺好用的。其实不少攻击招数中也有附带降低速度的效果，如冰风、岩石封杀、泥浆喷射等。

异常状态类技能 异常状态种类非常多，有几个值得一提：1.诱惑，处于诱惑状态的PM无法作出任何行动，只能呆在原地挨打，直到状态解除。在实力差不大的迷宫中挨了这个状态是非常危险的。2.睡眠，和诱惑状态一个样。主要的催眠招数有歌声、催眠术、催眠粉和蘑菇孢子。蘑菇孢子是对整个部屋的敌人都有效的无赖催眠技能。催眠粉是对周围一格。其他两个就一般了。哦，还有呵欠，算了，无视它好了……集体作战基本没用。3.迷雾，被烟雾打中了之后陷入的异常状态，攻击必定MISS。小火龙及熔岩乌龟等火系PM有这个技能。4.剧毒，每两个回合损6HP的狠毒招数，没多久就可以把敌人耗死（没EXP），我方中了的话没多久就会被耗死。5.灭歌，这个招数对于我方来说是个鸡肋，但是敌人使用起来就不一样了，虽然它的命中率低，但是一旦命中后再过3个回合，必死。蚊香王和乘龙会这个技能。



▲王道恢复技能“月之光”，但受到天气的影响。

提升能力和降低能力类的招数大多只针对单体，所以实用性比较一般了。

回复类技能：正统作品中重视攻击防御轻视恢复的特点也带到了本作中，还好几个恢复招数都很让人满意。朝之阳和月之光恢复的是整层的队友的



HP（含自己），其作用性不言自明。影精灵、萤火虫等有这类技能。其他几个回复类招数与其相比就不值得一提了。恢复异常状态的招数有愈之铃和芳香疗法，因为它能够解除一些危险的特殊状态（比如灭歌状态），所以也是值得信赖的招数。霸王花、吉利蛋、罐奶牛、玲珑猫有这类技能。

技能连接

技能连接主要有两个作用：1.蹭EXP，用连接技能打倒敌人能得到三倍的EXP（连接多少个技能都一样是三倍）；2.获得更理想的战斗效果。

蹭EXP是技能连接的主要作用，在几个LV1的迷宫显得更为重要，高EXP意味着高等级高战斗力高存活率。一般连接PP数多的、作用对象为部屋的敌人的技能比较合适，比如叫声、香气配合上初期的技能等等，可以提高效率。

为了获得更理想的战斗效果，可以采用几个辅助技能的连接，比如两个高速移动的连接，或者是提高能力/降低能力的特技的加上攻击特技，比如提升特攻的“成长”和“种子机枪”的组合、降低防御的“讨厌声音”和“乱抓”的组合等等。或者干脆连接上几个强力攻击技能了事……

因为属性相克、道具丰富以及PP归0的陷阱等原因，连接技能的使用受到了一定的限制。其实也没有真正需要用到连接技能的地方，所以连接技能主要还是用来赚EXP的，毕竟EXP多了啥事都好办。



技能机器无限使用

当技能机器使用过后会变成“しょうごマシン”（作废的技能机器），它既不能使用也不能存进仓库里。但是使用技能“道具回收”后却可以将这些作废的技能机器恢复原状，而且没有次数的限制！这么一来就可以无限使用技能机器了。“道具回收”这个技能只有3个PM会，它们是3D龙（LV44）、3D龙2（LV44）和吸盘魔偶（LV33），3D龙和3D龙2这两个PM抓的难度高，而且学得技能的等级也高，而吸盘魔偶呢，它在太阳洞窟中出现，等级是29，不需要花多少功夫就能够升到33级。那么，这个技能机器无限使用的重任就交给它吧。



▲稀有的技能“道具回收”就这么习得啦！

其他心得

捕获PM成功率的影响要素

影响抓PM成功率的要素有4个：救助队的等级、队长的LV、队员状况、攻击的终结方式。救助队的等级和队长的LV这两项越高越好，至于队员状况，如果队伍中有神兽存在的话，会极大降低成功率；另一点要特别注意不要让队伍达到4个的满员状态，而且被捕捉的PM与队伍成员加起来的总体积不能超过6星（在PM资料里可以看到每个PM体积的星数），由于神兽的体积一般就是4星了，所以抓神兽时最多只能带2个1星的PM去，超过了就无法抓到。至于攻击的终结方式，必须要队长在邻接状态亲自攻击杀死（技能攻击、远射道具可）。最后顺带说一下，不要忘记让队长持有朋友缎带，可以增加成功率，相信大家都知道这点了。

刚比兽客串登场

未收入图鉴中的新PM刚比兽在游戏中是会客串登场的，去迷宫回来后，或者在广场闲逛的时候，就有极低几率遇到它，然后触发剧情。刚比兽不会加入成为同伴，也没有它的朋友区。这段随机剧情发生后，履历中会增加“看见刚比兽”（ゴンべをみかけた）的信息。由于出现几率实在太低，相信很多玩家都不太容易看到这段剧情。



救助基地的雕像

除了刚比兽，本作还有4个新PM，不过都是以雕像的形态登场，达成相应的条件后，就会出现在救助基地右边。

1.完成暴下力士训练所的所有训练项目即可得到ウソハチ雕像。

2.救助队等级达到鲁卡利奥级别，并且接到大嘴鸥送来的祝贺信后，可得到ルカリオ雕像。

3.マネネ雕像，接受委托任务的回礼。如果错过了，在标题画面的ふしぎなメール里输入以下密码，任务列表里就能找回。

1ア♀ 1F 0たムCよ8テ Q0「はメ

4.マニューラ雕像，同样是委托任务的回礼，输入以下密码即可：

1んF3D 0たむハA＝% ミ0♀ヒハ



变色龙店主



《特鲁尼克3》中店主的捕获成功率之低、要求之高相信玩过这作的玩家都有深刻的印象，今作的变色龙店主依然没有例外，拿了东西不付钱进入偷盗状态时，就可以抓它了。但是队长必须达到LV90以上，救助队级别达到鲁卡利奥等级，且携带朋友缎带，才有较低几率捕获。如果各位认为自己运气不是太差的话，就多试试看吧。不过捕捉之后，变色龙就丧失了它身为店主时的倍速移动能力了。

商店内的骗钱大法

在迷宫内遇到商店时，相信大家第一反应就是思考怎样利用手上的道具去偷店主的商品，有机会还狠狠敲诈一笔钱吧？例如最简单的就是站在楼梯处，使用吸引之玉把所有道具吸过来，捡完商品拍拍屁股走人。冒险一点的就是用替身之玉把店主变成自己的替身，再强行冲到楼梯处，前提是楼梯离商店比较近。如果级别达到LV50～60左右，基本上就可以直接跟店主PK了，不过这就是抢劫而非偷盗了，呵呵。偷盗的方法多种多样，相信大家都能找到适合自己的独特方法，在此就不多说了。

下面教大家一个可让金钱迅速达到最大的骗钱法，其实这是利用了一个不为人知的BUG。首先你得在迷宫内遇上商店，有商店才会有大买卖，店主已经洗干净了脖子等着你洗劫了。先把身上最值钱的几样道具放到店主的地摊上，然后调出菜单选择中断记录，再读取记录跟店主对话，卖掉地上的道具，拿了钱后再对话，你就会惊奇的发现店主还会傻乎乎的给你钱，只要不断对话，荷包就会越来越鼓，很快就能让金钱达到最大值99999，增加速度取决于你刚才所卖道具的价值。这样的话，不仅能够赎回所卖的道具，把店主的商品一扫而空，身上的金钱还能保持在最大值，这个秘技是不是很爽啊？在那些LV1开始而且不能带钱的迷宫，使用价值极高。



履历的完成

标题画面的かつやくのあと记录了玩家的冒险经历，不知各位是否已经完成了全部的履历信息呢？

第一页	第二页	第三页	第四页
找到精灵之丘	已救助朋友×次	火焰鸟成为同伴	海皇牙成为同伴
进入逃亡生涯	已有×只PM进化	闪电鸟成为同伴	古拉顿成为同伴
回避陨星的撞击	已有×只PM成为同伴	冰冻鸟成为同伴	裂空神龙成为同伴
救出超能女王	成功偷盗×次	迪奥西斯成为同伴	露基亚成为同伴
救助基地完成	已前进过×层迷宫	炎帝成为同伴	雪拉比成为同伴
救出图图犬	全部的朋友区入手	雷皇成为同伴	梦幻成为同伴
看见刚比兽	已将全部的PM设为队长	水君成为同伴	超梦成为同伴
已习得×种类的技能	已捕捉完所有的PM	凤凰成为同伴	吉拉奇成为同伴

最后补正上次攻略的一些错漏之处

1.完成委托任务后得到的救助点数，E级为5，D级为10或20，C级为40或60，B级为80或100，A级为150或200，S级为300或400，★级为700或1500。

2.最深之海迷宫层数为75F，进入时必须要带1只水系PM，接近后期都是一些深海里进化形态的PM，例如乘龙、鲸鱼王。因为本迷宫出现的苹果不多，所以带上个不减满腹度的きついハラマキ很有必要。迷宫里有地震、精神干扰、冷冻光线等强力技能的机器可捡到。50F和72F有特殊房间，分别是本作新增加的技能：水面斩和真空斩，都需要钥匙。

3.关于地底遗迹的出现条件，如果基地邮箱里的信件达到4封，就无法收到新的信，应选择ほかん收信，保持邮箱有空余位置，这样大嘴鸥才能送来地底遗迹的情报。对于委托信，可以先收了再删。

全特性一览表

日文名称	中文名称	效果
あくしゅう	恶臭	攻击时一定几率让对手下一回合无法使出任何攻击
あついしぼう	厚脂肪	火系和冰系技能的伤害减少
あめふらし	降雨	把天气变为雨天，楼层切换时随机发动
あめうけざら	雨浴	雨天时HP的自然回复速度加快
ありじごく	蚂蚁地狱	攻击时一定几率让对手无法移动
いかく	威吓	攻击时让对手的物理攻击力下降一个级别
いしあたま	石头脑袋	使用"突进"之类的技能时，自身不会受到反作用力的伤害
エアロック	气象锁	天气锁定为晴天状态
かいりきバサミ	怪力钳	不会受到降低攻击值的技能效果影响
かげふみ	踏影	攻击时一定几率让对手无法移动
かそく	加速	每250回合速度提升一个级别
カブトアーマー	甲虫装甲	对手无法使出会心一击
がんじょう	坚固	敌人使用一击必杀的技能时效果无效
きゅうばん	吸盘	强制移动类的效果无效
クリアボディ	净体	不会受到能力下降的影响
げきりゅう	激流	HP降到1/3以下时，使用水系技能的威力变为1.5倍
こんじょう	根性	进入中毒、剧毒、烧伤状态时，攻击力提升
さめはだ	鲨鱼皮肤	受到直接攻击时让对手HP减少
シェルアーマー	贝壳装甲	对手无法使出会心一击
しぜんかいふく	自然回复	能加速异常状态的回复速度
しめりけ	湿气	地雷、大爆炸等陷阱不会发动
じゅうなん	柔软	不会进入麻痹状态
じりょく	磁力	若对手是钢系PM，攻击后无法移动
しろいけむり	白烟	不会受到能力下降的影响
シンクロ	有难同当	自身进入中毒、麻痹、烧伤状态时让周围1格内的PM也受到相同的效果
しんりょく	发芽	HP降到1/3以下时，使用草系技能的威力变为1.5倍
すいすい	轻快	当天气是雨天时1回合内可攻击2次
すなおこし	沙尘暴	把天气变为沙尘暴，楼层切换时随机发动
すながくれ	沙隐术	当天气是沙尘暴时，回避力提升
するどいめ	锐利眼光	命中率不会下降
せいしんりょく	精神力	不会进入昏迷状态

せいでんき	静电	受到直接攻击时有30%的几率让对手进入麻痹状态
だっぴ	蜕皮	进入异常状态时1回合后回复
ちからもち	潜力	攻击时一定几率提升攻击力
ちくでん	蓄电	受到电系技能攻击时回复HP
ちょすい	蓄水	受到水系技能攻击时回复HP
てんきや	气象家	会因不同的天气而转换有利于自身的属性
てんのめぐみ	天之祝福	技能附加的效果更容易发动
どくのトゲ	毒刺	攻击时让对手进入毒状态，间接攻击技同样有效
トレース	同化	受到攻击时变成与对手相同的特性
どんかん	迟钝	不会进入魅惑状态
なまけ	懒惰	使用技能后下一回合有一定几率无法行动
にげあし	逃跑	HP较少时逃跑，作为队长时无效
ねんちゃく	粘着	持有的道具不会被夺走
ノーてんき	无天	天气保持晴天状态
はっこう	发光	攻击对手时一定几率发动，可看到该层全体敌人的位置
はやおき	早起	更快解除睡眠状态
はりきり	紧张	攻击力提升，命中率降低
ひでり	日照	把天气变为烈日，楼层切换时随机发动
ひらいしん	避雷针	使天气变化系的技能无效
ふくがん	复眼	技能攻击的命中率提升30%
ふしぎなうろこ	神奇鳞片	进入异常状态时，防御力变为1.5倍
ふしぎなまもり	护身符	被相性克制的技能攻击时不会受到伤害
ふみん	不眠	不会进入睡眠状态
ふゆう	浮游	地系的技能攻击无效
プラス	正极	有负极特性的PM存在时特攻变为1.5倍
プレッシャー	压力	对手使用技能时PP值每次减少2点
ヘドロえき	污泥	对手使用吸取HP此类技能攻击时反而受到伤害
へんしょく	变色	受到攻击时变成与对手技能相同的属性
ぼうおん	隔音	对手使用“叫声”等发音类的技能攻击无效
ほうし	孢子	受到直接攻击时有一定几率让对手进入中毒、麻痹、睡眠等状态
ほのおのからだ	烈火之身	受到直接攻击时有一定几率让对手进入烧伤状态
マイナス	负极	有正极特性的PM存在时特攻变为1.5倍
マイペース	我行我素	不会进入混乱状态
マグマのよろい	熔岩铠甲	不会进入冰冻状态
みずのベール	水幕	不会进入烧伤状态
むしのしらせ	虫族报告	HP降到1/3以下时，使用虫系技能的威力变为1.5倍
メロメロボディ	魅惑之身	受到直接攻击时有一定几率让对手进入魅惑状态
めんえき	免疫	不会进入中毒、剧毒状态
もうか	烈火	HP降到1/3以下时，使用火系技能的威力变为1.5倍
ものひろい	拾物	拥有此特性的PM身上不持有道具时，切换楼层可随机入手道具
もらいび	燃烧	火系技能攻击无效，自身使用火系技能时威力提升
やるき	精神力	不会进入睡眠状态
ようりょくそ	叶绿素	当天气是烈日时一回合内可攻击2次
ヨガパワー	瑜伽之力	攻击时一定几率提升攻击力
りんぷん	磷粉	不会受到技能附加效果的影响

火热秘技

GBA 超人特工队

密码	关卡
XL9ZMD	Tutorial (0-2)
G!G1DK	Giant Robot Factory 1 (1-1)
DXY6FK	Giant Robot Factory 2 (1-2)
BBT7FK	Giant Robot Factory 3 (1-3)
ZPGVFK	Blizzard Backdoor 1 (2-1)
B94GFK	Blizzard Backdoor 2 (2-2)
J2B?FK	Blizzard Backdoor 3 (2-3)
QF1XFK	Corruptorator 1 (3-1)
SW3!FK	Corruptorator 2 (3-2)
QQ?7DK	Corruptorator 3 (3-3)
24NCGK	Underminer (4-1)

◆选关密码

在标题画面的Passwords菜单中输入密码便可以自由选择不同的关卡，具体如左表。



PSP 横行霸道 自由城故事



◆月亮变大了

在夜晚的时候，拿出你的狙击枪，对准月亮射击——月亮竟然变大了！再开一枪，又大了一圈，真是神奇的月亮。不过多开几枪后月亮会变回正常的大小。

◆直升机有了车轮

驾驶一辆直升飞机去Portland岛的Pay 'n Spray武器店，然后小心地将它塞进店里，你必须保证门关闭的时候不会将直升飞机压爆掉，这样当门再次打开的时候，你就会发现你的直升飞机已经装了轮子了。

PSP 骷髅骑士

◆打开作弊选项

在游戏中先按Start键暂停，然后按住R键，顺序输入"↓、↑、□、△、△、○、↓、↑、□、△"，便可开启一个作弊菜单，在其中可以选择全部的武器。

◆无敌

如果过关前让火烧着，而且等HP只剩1点时过关，过关后HP会变为0，但此时主角便会变为无敌状态，不会再受到任何伤害。比较容易实现这个秘技的关卡是Return to sleeping Village这关，关底的boiler guards可以很容易让你着火。



NDS GBA 口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队·青之救助队

◆特殊朋友区的入手法



游戏中有些朋友区必须接受了随机的特别委托任务才能入手，但这些任务的救助等级都较低（D级），很容易被忽视。此外，有些玩家只接受高级任务，根本就不进入低级任务阅读委托资料（大鸡不吃小米），导致错失了救助机会。不用担心，现在只要在标题画面的ふしぎなメール里输入以下密码，任务列表里就能找回这些任务。

朋友区	あおぞらそうげん
密　码	Bヲ00｜ 0そ7Gはの5 ＞0そか7
完成任务会出现图图犬的委托任务，接受之后远吠之森迷宫开启（通关前可）。	

朋友区	りゅうのどうくつ
密码	すれF0の 0そねCK3＄)0セノ5
完成任务后火龙之丘迷宫开启（必须通关）。	

朋友区	がんせきどうくつ
密码	せんF0の 0そちはゆ7お)0セス7
完成任务后南之洞穴迷宫开启（必须通关）。	

朋友区	つくよみやま
密码	「ヶ008 0そにCななキ ＞0そも2

◆新的训练内容

通关后，青版与赤版插入NDS主机通信的话，慕下力士训练所会增加きゅうじょたいのま的训练挑战，这是青版独有的内容。





◆各版本限定的PM出现法

依然在ふしぎなメール里输入以下密码，完成任务后，再到相应的迷宫就能找到该PM。

以下为赤版限定出现的PM，青版输入使用。

正极兔（电磁波的洞窟4～5F出现）	
密码	0ん009 0たのヤノなク)0R47

毒蔷薇（喧闹之森出现）	
密码	0ん00H 0むちな3ナJ え0Zサ＝

立方兽（地底遗迹5～10F出现）	
密码	0ん00ョ 0Rと9PFは せ0こしつ

大黄鱼（泷壶之池16～19F出现）	
密码	0F00と 0SUらエかフ て0)てメ

巨翅飞鱼（大海30F出现）	
密码	0ん00と 0S@ョJかそ ぬ0UめE

以下为青版限定出现的PM，赤版输入使用。

负极兔（电磁波的洞窟4～5F出现）	
密码	0Yけ0は 0た@デエはね ＞0エメ1

强尾猴（喧闹之森1F出现）	
密码	0えけ0い 0ムネきモWき け0るNB

立方兽2（地底遗迹10～18F出现）	
密码	0んけ0む 0井ち2Aけ3 P06オ＝

鲤鱼王（泷壶之池7～11F较低几率出现）	
密码	0んF0「 0RねルウFら ォ0［ZW

乘龙（最深之海50F出现）	
密码	0んメ0と 0｜い3ズFと え0るまス

——kenyo

PSP 星球大战 战斗前线2

◆超强秘技

在单人模式（Singleplayer）中，按START暂停游戏，然后输入以下指令，听到“叮”一声以后可获得以下效果，再输入一次为取消秘技效果。

——月神侠



密码	效果
↑、↓、←、↓、↓、←、↓、↓、←、↓、↓、↓ ←、→	无限弹药
↑、↑、↑、←、↓、↓、↓、←、↑、↑、↑、←、→	无敌

文 哈曼大人 编 马修

GBM 拆解录



GBM是掌机家族的迷你新秀，其小巧的外形吸引了无数人的眼球。对于其内部构造，想必大家也一定十分感兴趣，在此，笔者将为大家奉上一个GBM的解剖图集，让大家饱一下眼福。

在解剖之前，先给大家送上一份GBM的"质量报告"（包括一些主要部件）。解剖对象是中国大陆行货版的iQue GBM；单位为克，所用工具是JPT-2型的普通的教学用托盘天平。

尽管我之前已经看了很多有关GBM的资料，对其各方面的了解不算少，但把GBM拿在手，仍感到非常意外。同时发出这样的感叹的还有给GBM拍照的好友linyuchen，他也觉得如此轻巧的掌机很不可思议。

总质量	77.6（少了2.4克？）
螺丝（电池盖螺丝除外）	0.7
可换面板	5.2
金属外壳（包括电池盖）	17.4
塑料框架	7.8
屏幕	12.0
主板	13.8
电池	12.2



▲先给GBA家族这三兄弟拍张合影。GBM真是可爱啊。



▲令人惊奇的还有那本厚厚的说明书，内容还是千篇一律的"警告+推销"，这里就不赘言了。



▲与以往所不同的是，GBM的铭牌直接印在了金属外壳的背面，这在一定程度上防止了翻新外壳的乱用。而大家一向关心的"汗手"侵蚀铭牌的问题到底有没有解决，这一时半会也得不出结论来，还得等大家亲自来确定。

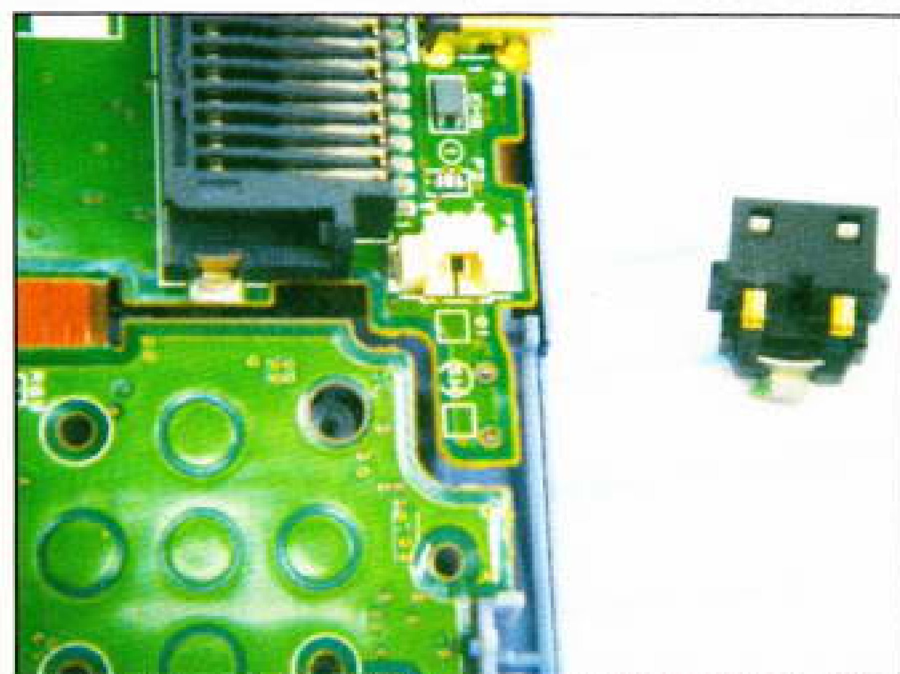


▲在拆之前，要说一下对螺刀的要求。人字刀是肯定的，还有就是十字刀（推荐用一字刀代替）。但可不是说随便找个型号相同的螺刀就能诱使GBM脱掉外衣——必须要与螺丝十分吻合，尤其是人字丝。我拆的时候可是花了一个下午的时间来磨螺刀的啊！

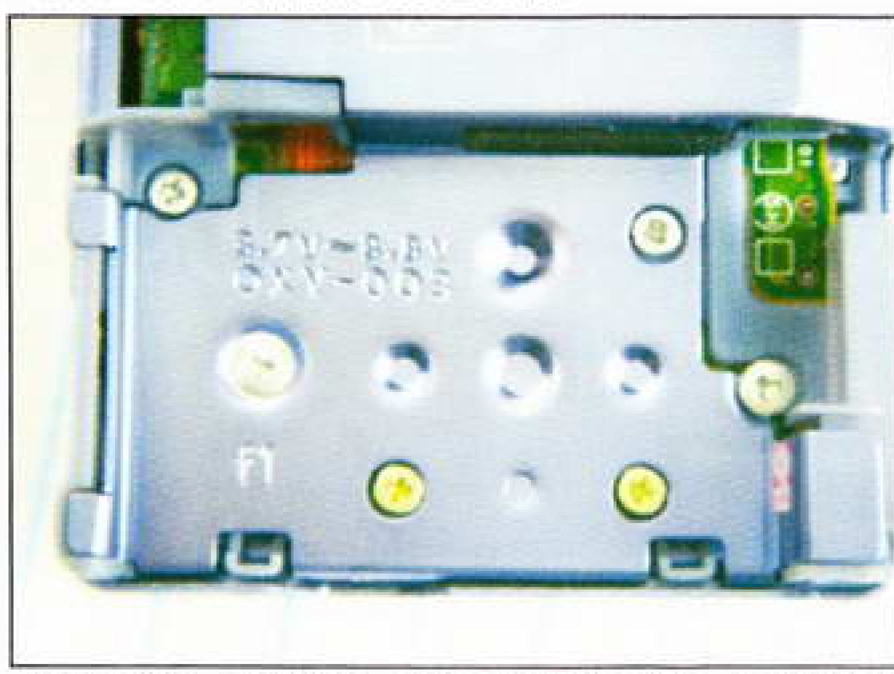




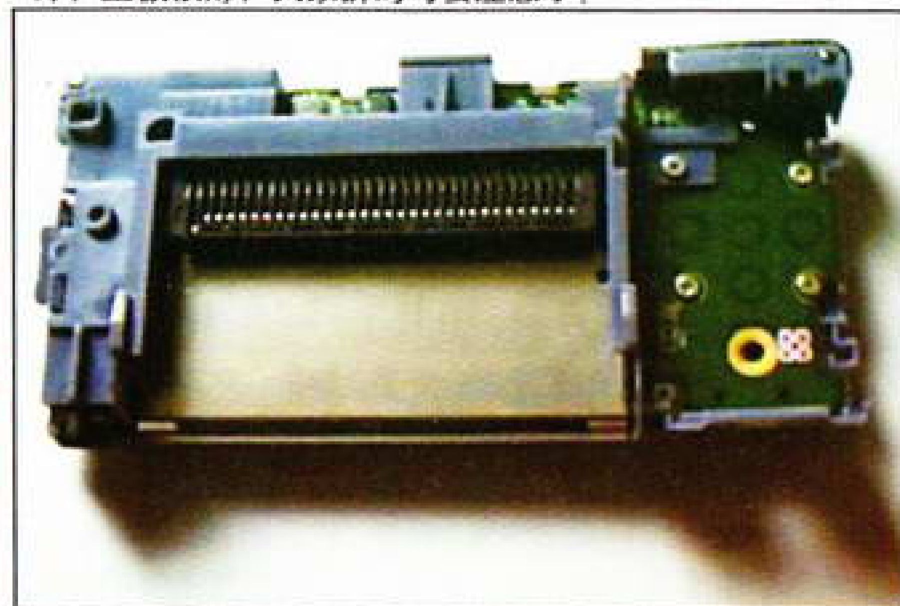
▲开始拆了。先看左侧的十字螺丝，那是固定电池盖的。打开之后，可以看到只有 SP 电池一半大小的 GBM 电池，（初看时很纳闷：老任怎么放了块泡泡糖在这……）其背面用繁体中文、英文、韩文 3 种语言写了安全警告。



▲电池的连接改用了导线插口式，比SP的设计要繁琐一些，但占用的空间却相对较少，而且这样可以避免因金属外壳对电池的固定效果不好而在震动中出现供电异常的问题。另外，主板很薄，大家拆时可要注意了！



▲再看主体，我们发现，电池盒里有 6 颗螺丝，而且大小形状都不一致——到底改先拆哪颗呢？其实只要你拆的是老任的机子，那就先拆人字螺丝。所以，不要头晕，先见“人”拆“人”。



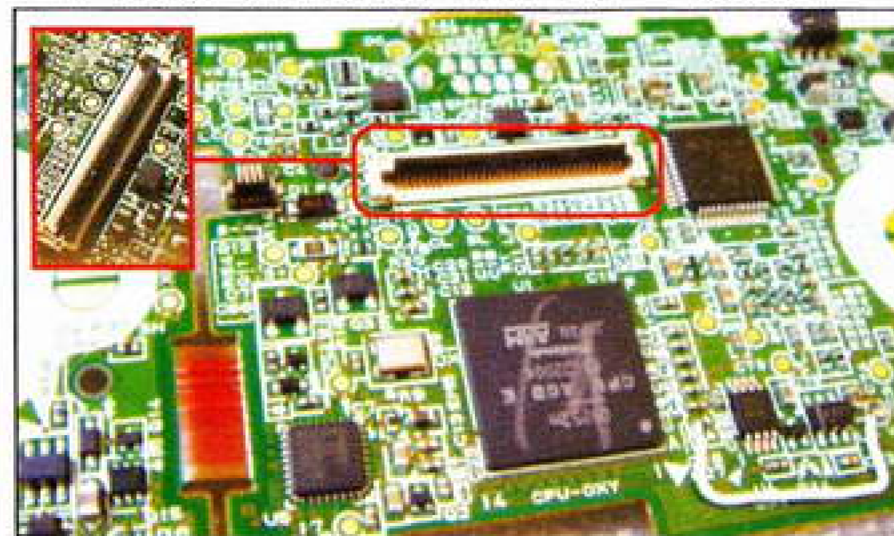
▲拆掉全部都颗人字丝后，可以将金属外壳打开，发现内部由一塑料框架包裹。



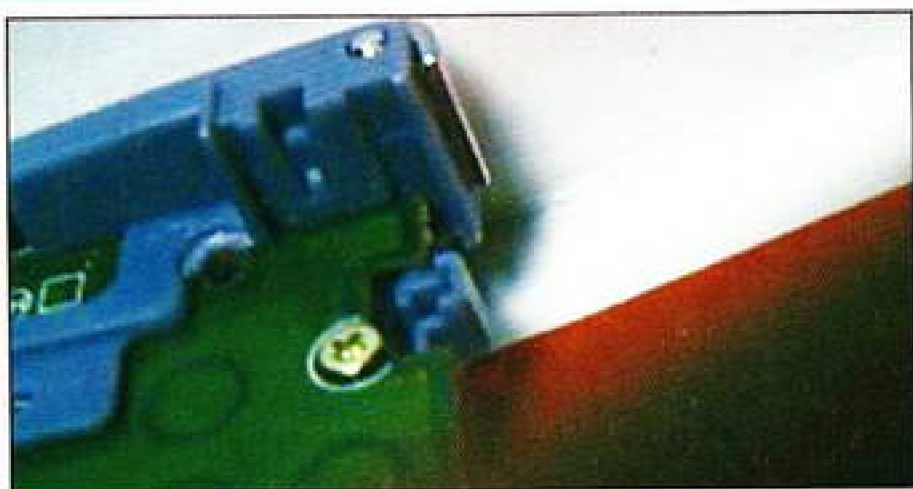
▲拆下面板，将塑料框架卸下，即可将 GBM 初步分离。

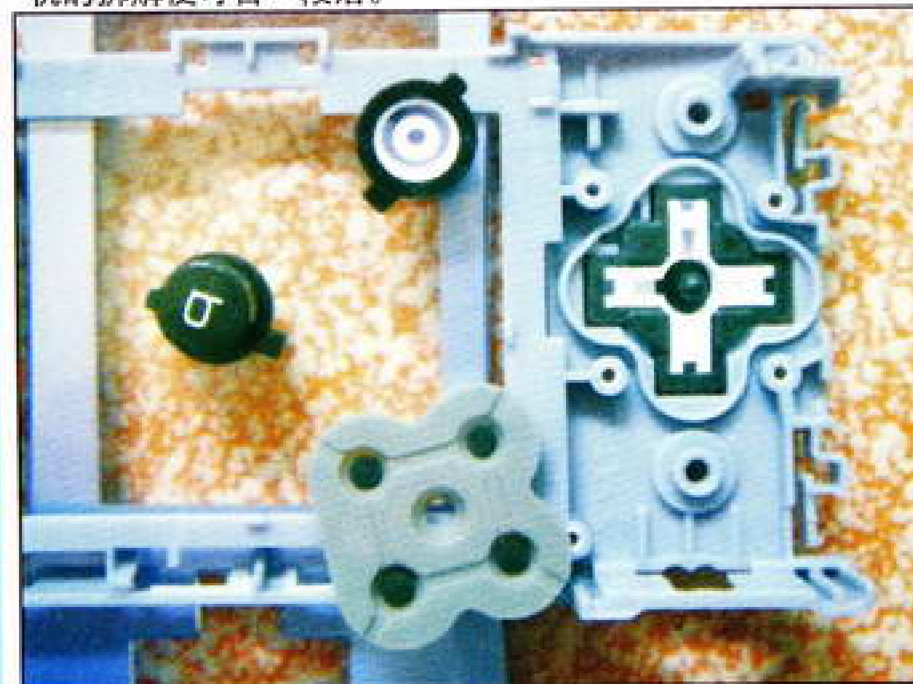


▲我们发现，屏幕并不是固定在框架上的，为了方便下一步的拆解，我们要先把屏幕卸下。

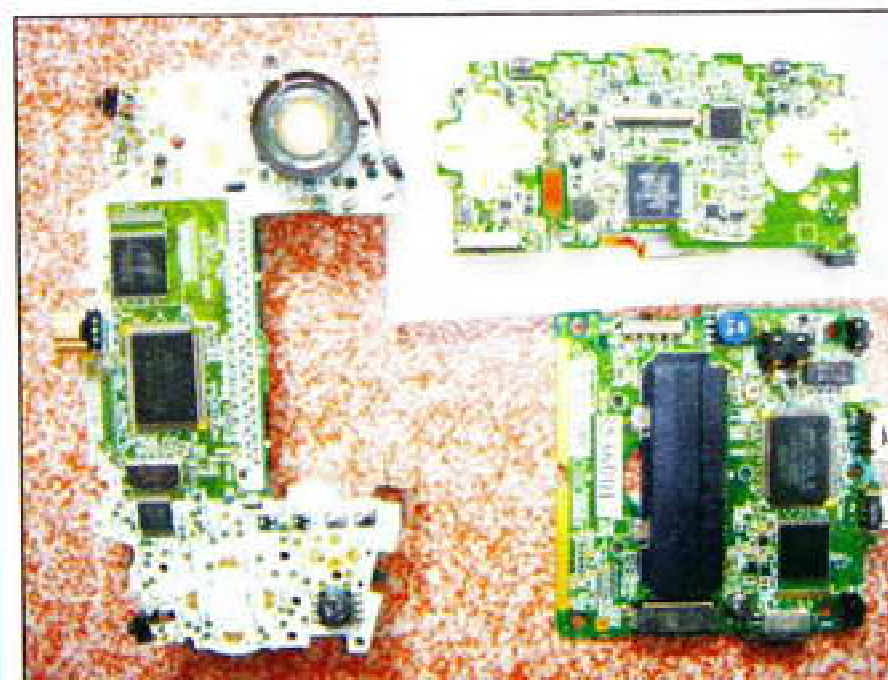


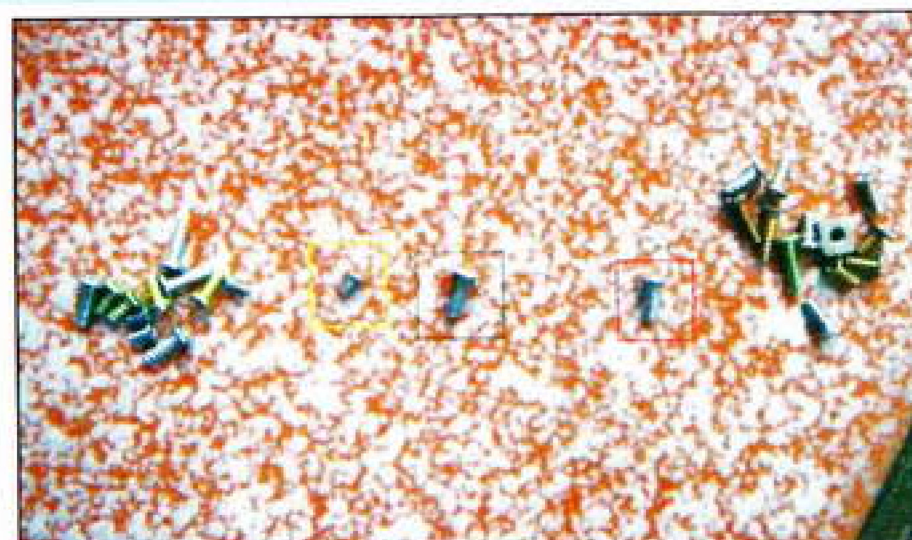
▲这里要注意了，GBM 的屏幕数据排线（还有发光板电源线）的接头卡锁与以往的有所不同——以往的卡锁都是一推就可以将排线拔出来的（砖头机除外），而GBM的则改成了将锁扣盖片向上拔开。这样的锁扣既节省空间又使得拆解更为方便。发光板的锁扣也一样。

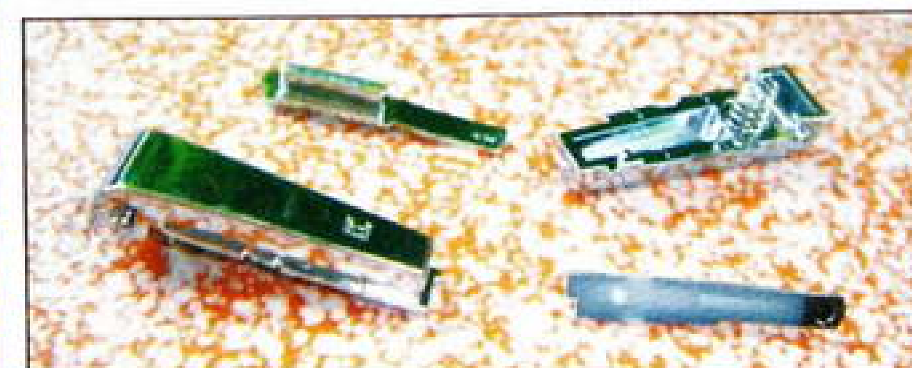

▲拧开框架上的3颗螺丝，同时解开L键下方的一个小扣，塑料框架就可以分开了。再拆掉剩余的4颗螺丝，卸下主板，整机的拆解便可告一段落。


▲该看看按键了，GBM的按键从SP、NDS的金属片导电回归到了胶皮导电。GBM的按键（AB和方向）为组合式的，这回玩家们再也不必担心按键上的字体被磨损掉了。另外，仔细看图，会发现十字键的安装也有了定位，不能像之前的GB系列那样随便放置了。

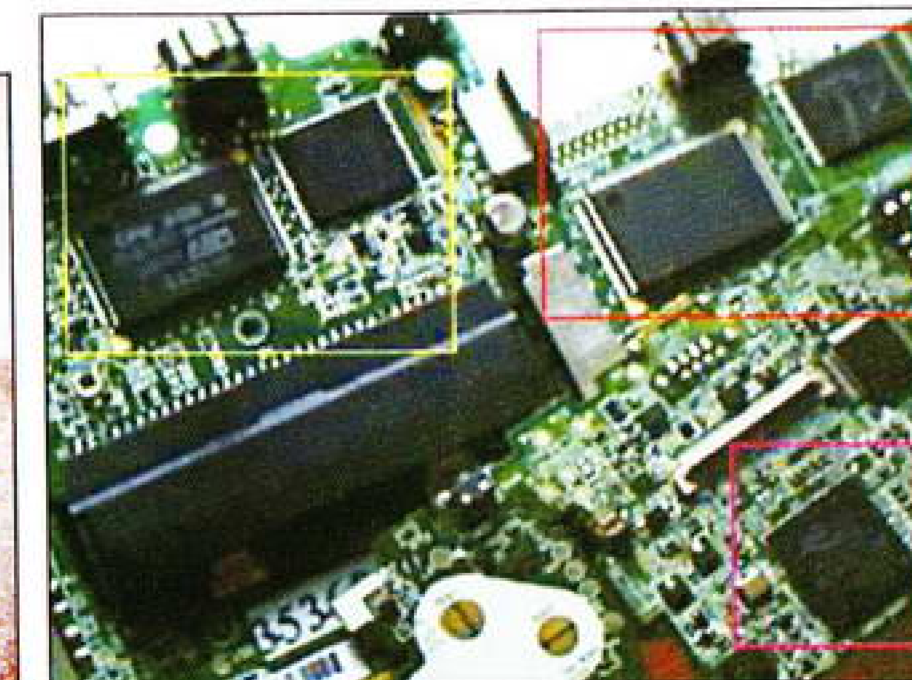

▲GBM的喇叭跟SP一样是可分离式的，但显然小多了。（声音也小多了。-_-b）拆装时要注意的是，有个小胶圈千万别忘了了，这是起缓冲作用的，可以保护喇叭。


▲GBA、SP和GBM主板对比。


▲现在所有的螺丝都下来了，我们来分析一下。总的来说，GBM的螺丝应是变得更小了，其最小的（黄圈）已接近手表螺丝的等级了，（难道以后拆机器要找修手表的？）而最大的（黑圈）也只跟SP的（红圈）差不多。另外，除电池盖螺丝等少部分螺丝为钢质外，其他的均为合金质——重量下来了，但硬度还是上不去，很容易就被拧花。


▲关于LR等键，起初有很多人都认为是金属质的，但从图中可以看到是塑料的。而且笔者还单独称了这4个键的重量。


▲可以看到，GBM的主板被分为了3部分，这是自砖头机以后的又一个非整体主板的GB机。这些分段都是有原因的。仔细查看GBM表面，会发现方向键所在的平面与屏幕所在的平面有约10度的夹角。另外，回看图15，金属外壳上有5个深浅不一的凹点，就是用来支撑与正主板不在同一平面的侧主板用的，这从塑料框架上也能看出。


▲三者的CPU比较。GBA的（红色）和SP的（黄色）差不多，GBM的则小多了（紫色），跟NDS的差不多。



▲GBM的主板面积很小，约为SP的三分之二，但内容却要大得多——上面的元件多达近200个，比SP的还多出了几十个。另外要谈的就是被大家抄得很热的“老任用通讯转接口来骗钱”这一说法，我并不这样认为。首先，通讯口确实可以与电源连接，所以大家的想法不无道理。然而，前面说过，GBM的主板很薄，能否支持相对较大的GBA通讯接口是个很值得考虑的问题。再者，我们不妨从外观来考虑：大家想像一下，在GBM上加个GBA通讯口，那会是什么样……



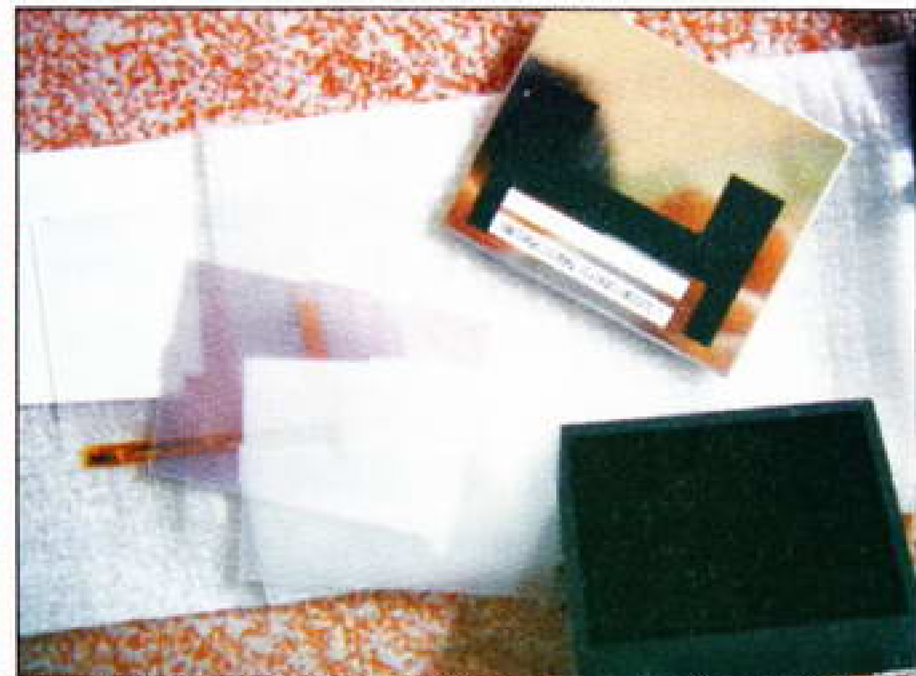
▲为了达到节省空间的目的，GBM采用了和DS一样的新式卡槽，而且把电压选择器也给省去了。



▲这是SP的电压选择器。



▲三款GBA主机的屏幕对照。由于GBM屏幕是背光的，所以不开背光灯时很难看轻出什么。



▲屏幕很薄，前后共6层也不过3毫米。由于发光板的功率比较大，发出的光能透过所有的微粒，所以大家在拆的时候不必担心有灰尘进入而影响游戏画面的显示。



▲此外，GBM的屏幕上并没有很明显地标示出铭牌，和GBA、SP差别很大。



▲ 最后，给GBM的零件拍张全家福。

拆后感

俗话说，“麻雀虽小，五脏俱全”。与其说GBM是个游戏机，还不如直接说它是一个科技艺术品。它不仅给我们带来了舒适与时尚，同时也使我们感受了科技的力量。让我们期待下一款更强的主机吧！

文 ZinniaSun2000 编 LIKY

条条大路通罗马
——不用官方网卡让NDS上网

在上一辑的文章中，LIKY兄已经为我们介绍了如何配置路由器登陆任天堂Wi-Fi网络联机。大家看过之后也知道了，如果不用任天堂官方的无线网卡，就必须用无线路由器让NDS上网，不过现在还有一种上网新方案，就是利用第三方厂商的网卡让NDS上网，下面就由我为大家补上如何采用RT2500/RT2600芯片组的无线网卡通过软AP设置将NDS接入Wi-Fi国际网络。

看过17辑《掌机王SP》上偶文章（详见17辑P96）的NDS玩友一定知道为何要专门介绍这款网卡的软AP设置，因为这个芯片组的网卡就是叱咤一时WiFime特定的那款RT2560！相信有不少热心的玩家都曾花高价入手了这款网卡吧！现在WiFime虽然已经停止更新，但在今天这款网卡又将担任起Wi-Fi联机的重任，为大家省下购买Wi-Fi路由器的Money了。下面，就让我们来看看如何通过这款网卡将NDS带入国际网络世界吧！

一般的无线网卡只具备点对点的连接功能，而不具备热点（Access Point，即AP）功能，所谓软AP，就是通过软件将无线网卡模拟成一个热点，充当无线路由器，它可以让你的NDS通过无线网卡和PC主机的Internet网络连接相通，你的接入方式可以是ADSL，也可以是直接插在网卡借口上的宽带连接。而RT公司本身的无线网卡驱动管理软件并没有为我们提供这一功能，倒是技嘉公司为自己采用这款芯片的网卡额外开发了软AP设置软件，但由于其他品牌网卡采用的是相同芯片组，因此凡是能使用WiFime的网卡理论上来说都将可以采用此驱动管理软件实现软AP功能。（其实任天堂官方网卡也是通过软件模拟成软AP让NDS上网的。）

PCI网卡驱动的下载地址：http://tw.giga-byte.com/Communication/Support/Driver/Driver_Wireless_GN-WPKG.htm，一般下载v1.5版本，它支持Win98SE、WinME、Win2000、WinXP，而使用WinXP64bit的玩家请下载v1.51版本。笔记本PCIMIA网卡驱动下载地址：http://tw.giga-byte.com/Communication/Support/Driver/Driver_Wireless_GN-WMKG.htm，同PCI版相似，v2.3版本支持Win98SE、WinME、Win2000、WinXP，而v2.31版本支持WinXP64bit。

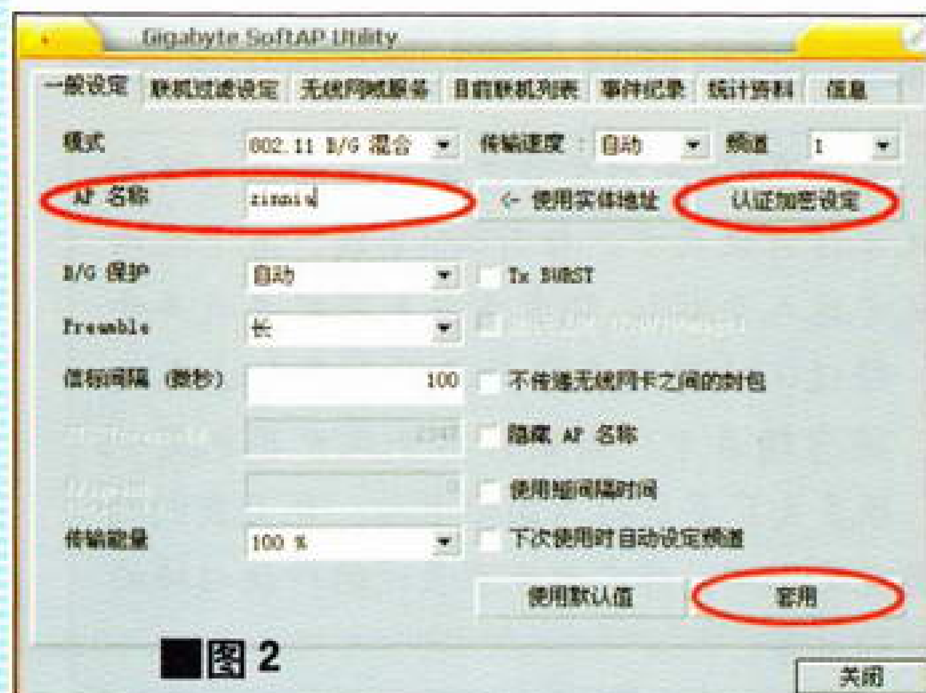


■采用RT2560芯片的微星MS-6835无线网卡，在国内应该还好买到。

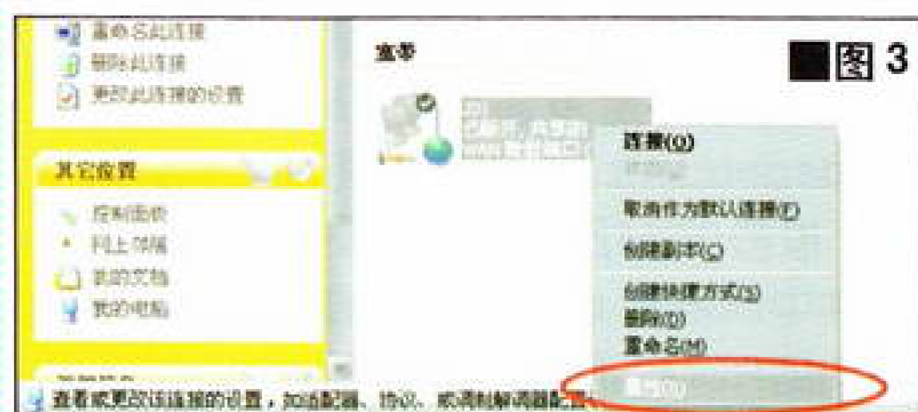
下载完驱动软件我们首先删除掉原来的无线网卡驱动及管理软件。使用WiFime驱动的玩家请直接在硬件管理器中删除，而安装官方驱动的朋友请在“添加／删除软件”处卸载原来的驱动及管理软件。成功删除后解压缩刚刚下载的技嘉驱动，这里以PCI版本为例。解压gn-wpkg v1.5.zip的压缩包后直接进入Utility文件夹，执行setup.exe安装。（在这之前如果WinXP搜索到新硬件而要求安装驱动请一概取消不予理会。）完成后重新启动计算机（开机速度可能会变得比较慢），任务栏会出现如图标志，在图标上击右键，在弹出菜单中选切换到软AP模式（如图1），等配置完毕后再双击该图标，在弹出的Gigabyte SoftAP Utility的一般设定->AP名称中随意填入一个名称，其他所有选项均默认即可，如果想设定WEP密码就点右

■图1

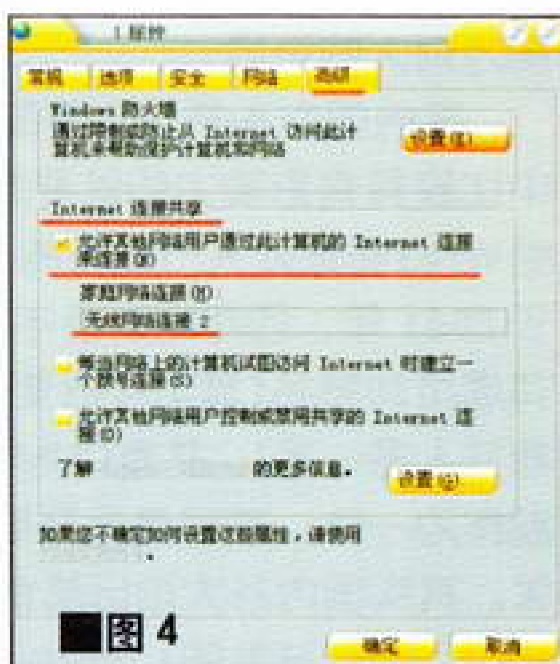

边的认证加密设定按钮，完成后别忘记点套用（其实就是Apply应用）（如图2），然后点关闭。

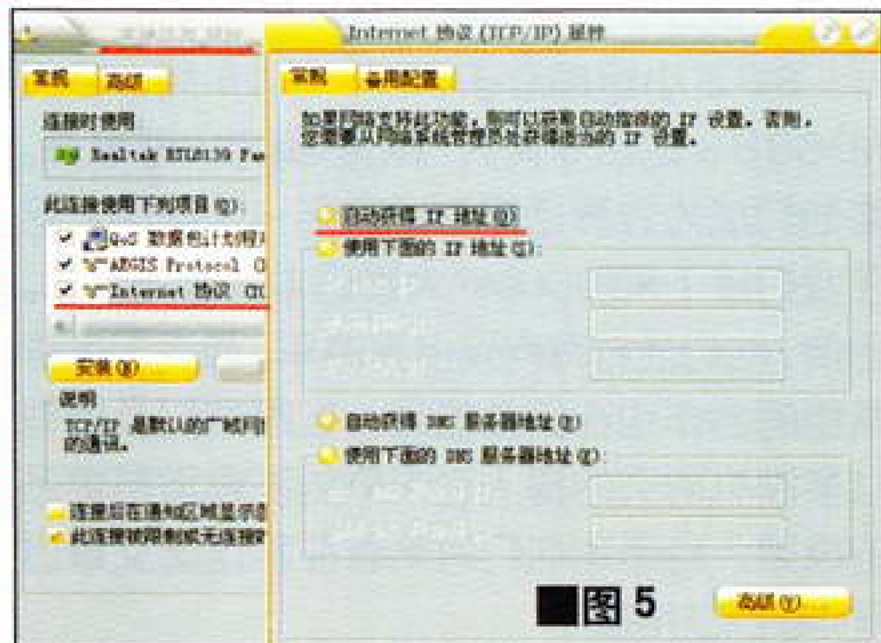

图2

下面打开WinXP的网络连接，在你连入Internet的连接上击右键查看属性选项卡（这里以ADSL拨号连接为例）（如图3），接着点高级，在“允许其他网络用户通过此计算机的Internet连接来连接”选项处划勾，下面的“家


图3

庭网络连接”选择你的无线网络连接（如果没有此项的话就重新建立一个新的ADSL连接）（如图4），确定。如果出现问题，很可能是因为你的本地网络中TCP/IP没有设置为自动获取（如图5），修改后重新共享Internet的连接即可。到


图4


图5

这里，PC端设置就完成了。

在PC接入Internet之后，打开你的NDS，进入WFC设置界面（如图6）选择一个空的连接（如图7），进入后让选“Search for an Access Point”，让它自动搜索（如图8），就会找到你的AP名称了。剩下的工作基本就是一路按A，测试成功后就完成啦！当然，你也可以选择“Manual Setup”手工配置，SSID段写上AP名称，如果设置了WEP密码就在NDS上也输入，其他都采用自动即可。测试OK后就可以开始你的WFC之旅了！



图6

图7

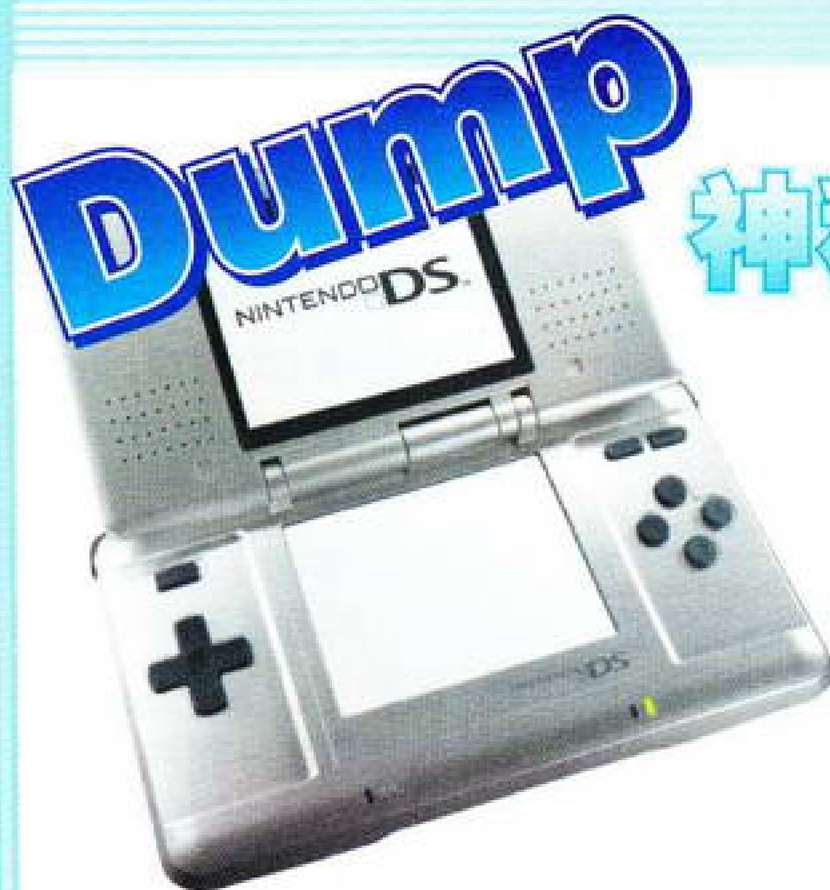
图8

有BUFFALO KG54-AI的朋友也可以省去买无线路由器，因为据说老任的Wi-Fi USB Connector就采用的是此硬件，不过软件用的是自己开发的。最近网上流传出老任连接软件的破解版，就可以在BUFFALO KG54-AI上使用。详细情况可以去http://www.ndsbbs.com/read.php?tid=9178&fpage=1 NDSBBS论坛看贴。我没有BUFFALO KG54-AI，所以这里也没办法测试了。

最后要提的，就是烧录游戏是否支持Wi-Fi网络的问题，答案是完全没有问题！很多玩家反映《动物之森》在烧录后进入Wi-Fi设定死机，就误认为不能联机。其实导致死机的原因是由于现在的烧录卡转换软件无法很好识别和处理Wi-Fi游戏中独有的数据罢了，相信这一点很快就会随着烧录软件的升级而解决。更重要的一点是NDS Wi-Fi游戏设置完全采用了同一套系统，并且连接配置也是保存在NDS本体供所有Wi-Fi游戏共用，（存储位置与旧版本Flashme冲突，这也是导致Flashme V5之前版本玩《马里奥赛车》后NDS变砖头的原因）因此《动物之森》不能设置的话，完全可以通过《马里奥赛车》设置好后再进入《动物之森》游戏，这种方法对近期可能产生同样问题的游戏都将适用，大家尽可放心，一定要在《银河战士》上市前购买Wi-Fi设备哦！

文 MKfan 编 马修

Dump 神秘主题背后的故事



记得在NDS刚刚发售之际，天天都会听到有玩家打听烧录卡，打听ROM下载，有了这两样就考虑入手NDS。烧录卡自是不需要我再介绍，经过GBA时代多年的技术积累和成熟发展，国内烧录卡厂商制作水平在世界也是一流，很多大厂早已打入国际市场。今天我们的主题就是DUMP，对广大玩家来说的神秘领域的背后的故事。

何谓DUMP？

DUMP在英文中是倾倒、倾卸之意，计算机领域的DUMP则是指转出、转储以及转出内存数据的例子或结果，用在游戏领域就是采用一定的设备和手段将卡带ROM中的内容读取并储存到电脑上。当然大部分卡带都是有一定加密技术，因此DUMP往往也需要一定的HACK技术，或采用技术成熟的工具及相应软件。目前，NDS DUMP广泛采用的工具有NEOFLASH的MagicKey tools和SMT小组研发的NDS ROM DUMPer。

DUMP体系介绍

可不要小看DUMP体系结构哦，现在国际上已经形成一整套严密的DUMP程序，由专门的IRC国际频道管理CLEAN ROM（相对过去GST加密ROM而言）的发布。整个体系最底层的是各国DUMP小组，其中很多都是GBA时代成立的，现在NDS比较知名的DUMP组有TRM、WARIO、ETY、GBXR、BT 、LCG、WRG、SCZ等，GST由于与NEOFLASH合作对ROM加密，不属于非盈利组织而不被现今国际组织认可，值得一提的是WRG和SCZ是我们国人自己的DUMP小组，后面我会做专门的介绍。

DUMP小组从卡带DUMP ROM后，首先会提交本组成员进行内部测试和校检，而后可以提交友好小组进行组外测试，经过严密的测试认为ROM没有问题并按照国际标准命名后，就可以在国际频道上提交发布申请，并上传至国际FTP或本小组对外FTP等待审批及ROM编号。一经认可，即可在各地论坛放出NFO文件发布新ROM预告，之后由IRC频道给出统一下载地址供大家交流使用。一经国际组织认可发布的ROM如果后来发现有问题，也是不能重新发布的，补救的方法就是制作ReDUMP的IPS格式补丁。整个过程中缺少任意一个环节，都有可能被国际组织认定为IND（independent：无组织）而由国际组织发布，很多ROM压缩包命名及压缩包中NFO文件中DUMP by写着IND的都是这种违规发布的ROM，而自己小组DUMP的ROM却不能写上自己小组的名称也被DUMP小组视为最大的耻辱。

国内的DUMP小组较国外起步较晚，其中比较具有影响力的就要数老牌DUMP小组WRG和最近人气飙升的SCZ。WRG成立于2001年，四年间队伍不断壮大，现已拥有成员30多名（其中包括美国人、加拿大人、荷兰人各一名），并集DUMP、HACK、软件制作为一体，并且最近开始向PSP领域进军。其实国内各大论坛都有WRG成员散布其中，他们开发的Loadme使所有GBA烧录卡运行NDS游戏成为可能，足可见其技术根底之深厚。

SCZ小组成立于2005年10月，依托NDSBBS论坛令其人气和影响力火爆飙升。使他们成为业界话题的还有另一个原因，这在我们接下来的DUMP大事记中会详细介绍。目前，他们还打算向汉化界进军。最近国内的两组的合作也在日益加深，祝愿他们及所有从事掌机研究的国人在未来的发展取得更多的成果，也感谢他们为笔者在写这篇文章过程中的大力帮助！

NDS DUMP大事记



■早在NEOFLASH发布之前，NDS游戏卡带的破解工作已经开始，而最早DUMP的游戏就是编号0000的《银河战士 初猎》，这款游戏被多个小组DUMP数次后以DarkFader（PassMe的研发人）发布的V2版本告终。而后据称DarkFader将他的DUMP技术转让给GST小组，就有了之后的GST编号的82款ROM的诞生，NDS DUMP工作也就是在这时拉开了序幕。


▲反GST运动的导火索——Ensata。

■2005年4月末，NEOFLASH正式发售，全世界首款NDS烧录设备诞生，GST ROM也终于有了用武之地，在NEOFLASH上面的运行画面就是最好的凭证。可不久后就证明其实名谓的NDS烧录系统的NEOFLASH，不过是PassMe+XG2005的组合罢了（XG2005为国内厂商推出的GBA烧录卡），这就引起大批NDS爱好者们尝试配合PassMe将GST ROM烧录在自己的GBA烧录卡上运行，结果除了XG，所有烧录卡翻车……更有趣的是6月份，号称NDS官方模拟器Ensata放出，运行GST ROM的结果是只有3款游戏勉强可以运行，其他游戏均显示Arm9指令错误，国际高手一致认为GST的ROM是经过处理的，而并非卡带中的原始数据，互联网上一场浩浩荡荡的CLEAN ROM运动（反GST运动）就在这时发生了。

■2005年6月，SMT小组发布了自己的DUMP工具：NDS ROM DUMPer，NDS DUMP工作可以说在这里才算正式开始步入正轨。借助SMT工具，世界各地开始涌现出许许多多DUMP小组争相发布最新的ROM。不久后，SMT小组又发布了NDS ROM DUMPer的升级版本，由于技术成熟，使游戏DUMP进度很快就赶上了Z卡的发售进度。可是好景不长，不久后，DUMP工作又迎来了第二场风波。



■2005年9月15日，《逆转裁判 新生的逆转》在日本上市，作为GBA时代的大作在NDS主机的延续，自然吸引了广大玩家的眼球，同时也吸引着广大DUMP小组们的眼球。很多小组都在第一时间入手了这款Capcom大作的限定版，结果却是出人意料，几乎所有DUMP小组同时翻车。于是WRG首先提出，NDS的日版《逆转裁判》采用了新的卡带加密技术，谁知此话传出后以讹传讹，各大论坛纷纷见贴：NDS卡带采用RSA1.5最新加密技术，之后日版游戏也都将采用此项技术，美版游戏也将与11月开始采用最新加密技术，DUMP工作遭遇瓶颈——在今天看来这句话自然不攻自破，可那时确实引起了不小的风波！直到10月12日……



■2005年10月12日，LGC小组发布了美版的《逆转裁判》，他们在发布的压缩包中有一张有趣的图片，一盘Z卡，连满了线路，这难道就是DUMP逆转的专门工具？至少LGC是这么告诉别人的——我们用自己的工具DUMP了加密的《逆转裁判》！随后的《为你而生》、《红侠乔伊》等都是由LGC小组成功DUMP。难道真的有加密？难道真的只有LGC的工具可以破解？这一点随后就被TRM小组否定了，他们采用原始的方法成功DUMP下《逆转》的日版，因此他们坚持认为1Gb的限定版也许受到工具的限制无法DUMP，但至少512Mb的普通版并非真的加密。随后的日版游戏也证明了他们的观点，《超级碧奇公主》、《马里奥和路易RPG2》等一系列大作均成功DUMP，游戏加密的说法当然也就不攻自破。



■2005年11月5日，SCZ小组发布了《马里奥赛车DS》的游戏ROM，从此也就掀起了NDS DUMP的第三场风波——Wi-Fi ROM风波。“马车”的ROM放出后，只有GBALink可以成功运行，这顿时引起了一场轩然大波，再加上某知名烧录卡厂商为了给自己造势，宣称SCZ小组的ROM为BAD DUMP，并且自己重新DUMP了《马里奥赛车DS》，发布了此烧录卡可运行的专用ROM。后来其发布新版本的烧录软件却能成功转换SCZ DUMP的ROM并完美运行，谎言又一次不攻自破，随后各烧录卡厂商都通过升级烧录软件完美地支持了《马里奥赛车DS》，WRG以及EZFlash论坛斑竹Raeca等NDS高手也出来证明此ROM为Good DUMP，马车事件平反。可几日后SCZ小组DUMP的《动物之森》再遭同样问题，这次的ROM连GBALink也无法支持，同期由Mode7小组DUMP的《托尼·霍克滑板》也遭遇同样问题，最终经一再确认，Wi-Fi游戏中出现了某些新的代码部分才是导致烧录卡无法运行游戏的罪魁祸首，以上所有ROM均为Good DUMP。至此，这场Wi-Fi游戏引起的第三次DUMP风波终于告终，SCZ小组也因此次事件名声大振。而这些，就是笔者完稿几天前的事情。

文 gokumine 编 马修

Neo Max 第一时间使用测评

自从发布了有着重要意义的第一款NDS烧录卡NEO FLASH DS以后，NEO的厂家似乎就没有什么大的动作了，不过其卡带良好的性能却一直保持着领先的水平。就拿最新的两个新ROM来说，《马里奥赛车DS》和《动物之森DS》在一发布的时候没有一款烧录卡可以支持、只有NEO FLASH DS不动声色地要玩家在第一时间享受着这两个众人期待的游戏。从这点可以看出来NEO FLASH DS不仅有着优秀的血统，而且和身后那些优秀的程序员也是分不开的。

随着越来越多的GBA烧录卡厂家通过软件兼容的方式支持了NDS游戏，NEO又开始了自己新的一步，这就是酝酿已久的新一代烧录卡Neo Max。可以说这个厂家一直在带动着NDS游戏破解技术的前进。为了配合Neo Max的推出，国内的合作伙伴XG也把NEO FLASH DS的售价作了大幅度的调整，512M的套装降到499元，1G的套装只要699元，相信会引起新一轮的价格竞争。

硬件篇



第一时间取到了Neo Max的套装，发现这套烧录卡比起NEO FLASH DS来说改变了不少。首先是外包装：以往那套烧录卡的包装大家也许还记得，就是一个小纸盒。Neo Max一改以往的作风，在包装上大下工夫，从外面第一眼就给人很舒服的感觉，显的非常的硬派，虽然如此但是却一点也没有华而不实的感觉。打开盒子，里面整整齐齐地摆放着该套产品的设备，包装中产品如下：USB延长线、SD/MMC卡读卡器、烧录器USB SLIM LOADR Ⅲ、3节CR1632型号纽扣电池、NDS MAGIC KEY 3、128MB SD卡、Neo Max 512Mb+128Mb的ZIP烧录卡，另外还有一张不可缺少安装盘。



大家从上面的配置单中一眼就能看出和以前的烧录卡不同的地方，那就是SD卡。没错，最新的Neo Max的最大特点就是直接使用SD卡作为游戏ROM的载体，128MB SD卡的容量便相当于烧录卡的1G，而且价钱远远要便宜于烧录卡。由于Mini SD、MMC、RS-MMC都可以和SD卡口通用，因此有数码产品的玩家不必再另外花大把的钞票就可以拥有海量烧录卡了。



我们先来看看产品的核心部分NDS MAGIC KEY 3，在外观上NDS MAGIC KEY 3和NDS MAGIC KEY没有太大的出入，只是增加了一个SD卡的插口，在SD卡插口的下面是插NDS游戏卡的地方，目的是为了正确引导游戏启动，不过放心，游戏存档会全部保存到SD卡中。NDS MAGIC KEY 3自带

了2M的SRAM存档空间，可以完全兼容任意游戏存档，另外还有16M的MENU，也就是菜单空间，可以方便后期在不改动硬件的情况下直接升级NDS MAGIC KEY 3，而且还可以直接把存档压缩到里面进行备份和保存，真是很贴切的设计。另外NDS MAGIC KEY 3还有64M+32M ZIP的RAM，作为高速缓存可以直接将游戏解压运行。NDS MAGIC KEY 3的最大特点就是不必再用GBA卡端口来读取游戏了。

接下来我们来看看Neo Max的另一个重要组成部分——Neo Max 512Mb+128Mb ZIP烧录卡。虽然NDS MAGIC KEY 3使用从NDS卡口读取游戏，但是要运行的话还是要有一盘GBA烧录卡引导的。而这次的Neo Max 512Mb+128Mb ZIP烧录卡也比NEO FLASH要强，不仅性能依旧出众，还有128M的压缩空间。玩家也可以把Neo Max当作是普通的烧录卡使用，在玩GBA游戏的时候，烧录128M以内的游戏还可以使用压缩功能；如果烧进NDS游戏的话还能当成NEO FLASH来使用，简直就是等于一次买了两套烧录卡一样。Neo Max沿用XG卡带的一贯风格，使用更换记忆电池的功能，不过说起来这套卡还真是和XG的某个型号的烧录卡功能上完全一样，大家赶快去翻翻以前的测试吧。由于为NDS MAGIC KEY 3提供引导的烧录卡只要能烧进一个1M的小文件而已，而且支持任意的烧录卡引导，因此放下一个512M的大卡未免有点大材小用了，不过毕竟是豪华版本啊。

其他的部分想必就不必用太多的口水了，除了128M的SD卡和读卡器以外，其他的设备都是和NEO FLASH DS中完全一样的，只是为了配合Neo Max 512Mb+128Mb ZIP烧录卡使用的产品而已。



软件篇

附带的小CD-R光盘中主要有4个重要部分：SD & MMC USB Loader Driver for WIN98、Neo Power Kit V1.2、Neo Max Setup V1.0和NEO MK2/NK3 Menu V0.1.nds。第一个是SD/MMC卡的驱动程序，为了方便不能上网的WIN98用户安装使用，不支持WINME以上系统；第二个是NEO FLASH DS使用的烧录软件的V1.2版本，方便玩家把NEO MAX烧录卡当成普通的GBA和NDS烧录卡的时候使用；第三个是Neo Max烧录卡使用的正式软件NeoMax，版本是V1.0，在PC上使用Neo Max烧录卡时候要先安装这个软件，也就是说Neo Max起码有两种使用方式：第一种就是在PC端使用NK V1.2或NM V1.0，第二种就是直接在NDS上使用NEO MK2/MK3 Menu V0.1.nds，建议用第二种方式，可以轻易发挥SD/MMC卡的海量性能；最后一个NEO MK2/MK3 Menu V0.1.nds是MK2/MK3的引导文件，也就是说在NDS上面直接使用MAGIC KEY3的时候的菜单引导文件，使用这个文件才能正确的引导NDS MAGIC KEY 3使用。

其他的一些文件就是设备介绍和说明文件了，不过由于全部是英文介绍，为了方便大家更加了解这套产品，这里笼统地说明一下：NDS MAGIC KEY 3是首款内置8Kb高速核心缓存的烧录卡，可以直接用指令进行读写，为开发更多的实用软件提供了先天条件。而且NDS MAGIC KEY 3还是第一款拥有显示电池使用时间的烧录卡，这包括NDS主机电压以及MK2/MK3引导卡锂电池电压，方便玩家准确掌握自己主机的使用时间，以便提前做好备份准备。NDS MAGIC KEY 3内建了SD/MMC A.I.电压保护电路，避免了在突然断电的情况下造成烧卡事件的发生，防范于未然。其他的功能方面还有支持省电模式，在主机空闲的时候可以自动进入休眠状态，以让NDS电池保持更长的续航时间；而且通过NeoFAT系统完好的解决了以前合卡不能的尴尬境地，还能自动加载SD/MMC目录中的任意文件……真是看得眼花缭乱，仔细了解卡带的性能还是有必要的，不过要完全驾御

这个家伙还是要实际操作，下面我们就直接看软件。

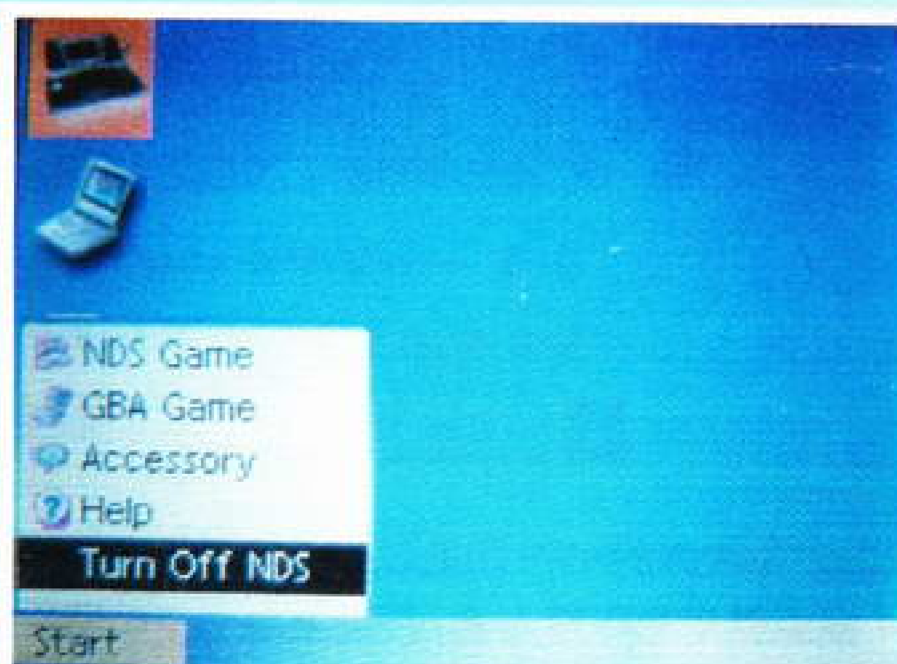
安装好Neo Max以后，软件是全英文的，大概是还没有在国内销售的缘故，因此还没有加入中文语言，大概在国内正式销售以后会加入。还好，软件使用并不是很麻烦，都是比较简单的，首先需要把新卡带格式化一下，格式化的时候可以选择是否使用SMS，建议大家使用。

格式化以后大家就可以往卡带里面烧游戏了，可以烧NDS游戏和GBA游戏，等烧好以后取下备用（并不需要烧录引导文件，格式化以后烧游戏时候会自动烧进引导文件）。然后取出SD卡装入到读卡器上，插到USB口上，先给SD卡格式化一下，注意格式化的时候一定要选择FAT格式，不然的话卡带会检测不到。格式化SD卡带以后重新运行Neo Max的软件，在软件目录下面，选择SD/MMC Manager，然后会跳出一个选择框，选择上你的SD卡，点确定以后就会进入SD卡烧录操作了。接着就按照正常使用烧录卡的方法往里面烧录游戏，烧录以后会自动创建所需的文件夹，GBA游戏和NDS游戏在不同的文件夹内，同时各自创建的SAV存档也都在自己的相应文件夹内。不过需要注意的是，大家不必使用这个麻烦的操作，在建立的文件夹以后可以自己手动，直接把ROM复制到SD卡里。把需要的ROM全部拷贝完以后，就可以到NDS上运行了。

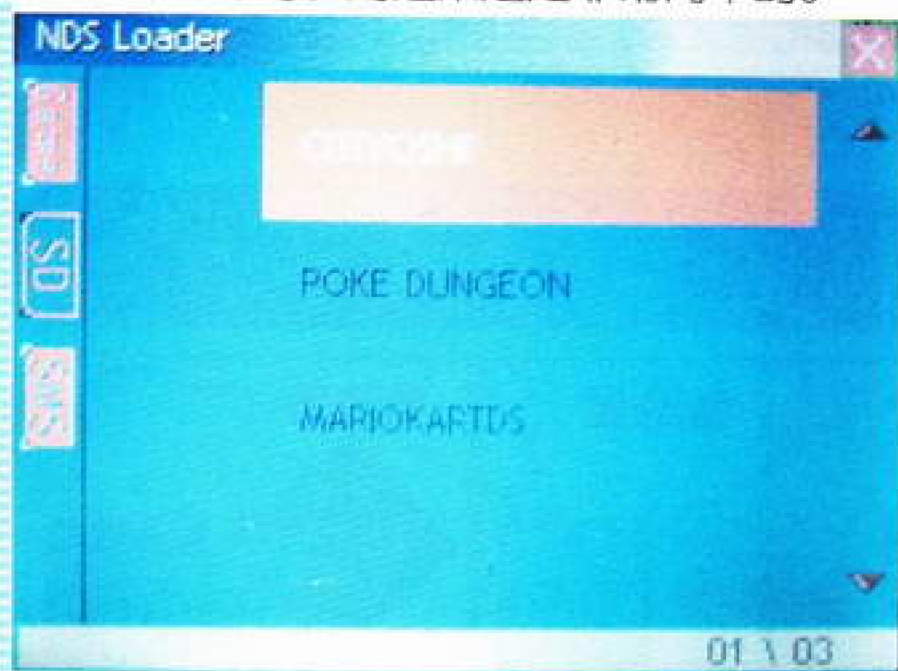
使用篇

把NDS MAGIC KEY 3接好SD卡和任意的NDS游戏卡，插入到NDS卡插槽内，然后把Neo Max插到NDS主机的GBA插槽内，开机运行。NDS的下屏会出现4个图标，从上到下依次分别是：NDS游戏、GBA游戏、附件（暂时不能用）和帮助4个主要功能。同时如果按下START键还能出现一个菜单，是使用英文标注的文字选项，功能和图标一样，不过会多出一个TURN OFF NDS，也就是关机，软件会直接关闭NDS电源。随便进入到NDS游戏或者GBA游戏目录下面，又会有3个不同的项目，可以通过左右键来切换。最上面的GAME里面显示的是Neo Max卡带中的ROM文件，而在SD目录下面显示的是SD卡中的ROM，也就是说可以直接运行卡带上的ROM，也可以读取SD卡中的ROM。最后一个SMS就是存档目录了，是SD卡中的存档文件。

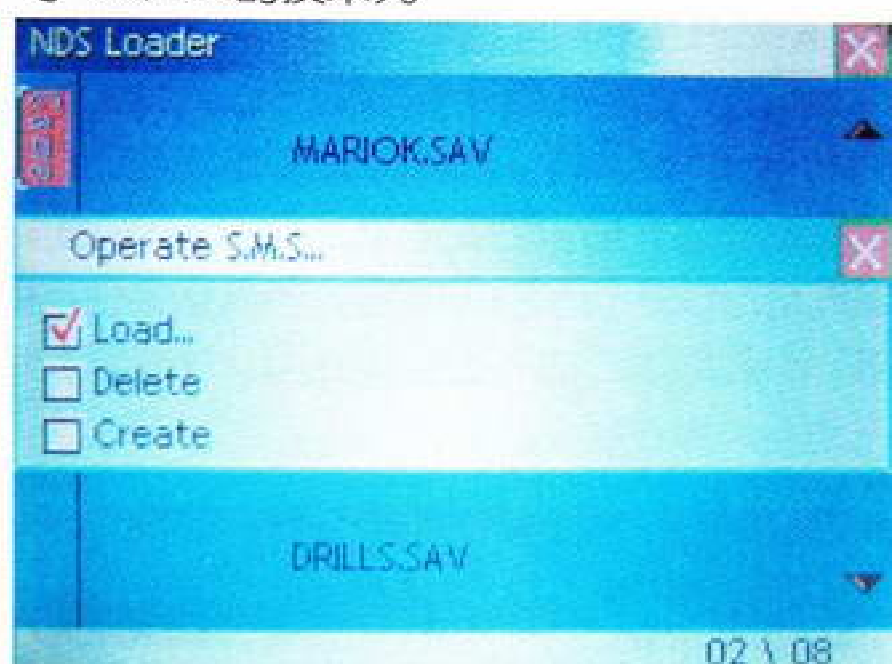




在选择GAME文件下的ROM时，由于是卡带中的ROM，因此可以立即运行，不需要读取时间。而选择SD目录下的ROM时，需要从SD卡中把ROM读取到NDS MAGIC KEY 3中，这需要一定的读取时间，在选择确认读取游戏ROM以后，会先自动加载游戏存档，然后就开始往NDS MAGIC KEY 3的空间中写文件了。一般读取一个128Mb的游戏需要2分钟10秒左右。如果启动GBA游戏的话，当游戏运行的时候会自动关闭不需要的屏幕，启动到NDS的GBA模式下，和运行GBA游戏卡带一样。在SMS功能下，选择相应的SMS文件以后，按下START键对SMS文件进行操作，可以根据自己的需要选择相应的功能即可。用起来还是非常简单的。



目前这套产品在运行最新游戏《动物之森》时顺利通过了测试，兼容性非常不错。在《动物之森》刚出的时候，所有烧录卡中只有NEO的产品可以运行，只要把Neo Max作为NEO FLASH使用即可，安装软件光盘中的NEO FLASH专用的Neo Power Kit V1.2软件，把游戏使用几个月以前的3.0转换软件转换成GST格式以后，烧进卡带，再插上NDS MAGIC KEY 3使用。由于没有了引导程序，NDS MAGIC KEY 3也只起普通PassMe的作用。当然，像大文件的《马里奥赛车》也是NEO最先支持的，并没有和其他厂家一样纷纷研究发布自己打好补丁的专用格式的ROM，可见NEO系列NDS烧录卡在兼容性方面，在众多烧录卡之中还是稳坐老大的位子。除了作为单独的NDS烧录卡使用，在烧GBA游戏的时候也不含糊，可以使用压缩技术减小GBA游戏的容量，从而做到在不使用SD卡的情况下也能够尽可能多地烧录进游戏（类似于M3/G6的技术）。



由于这套产品刚刚问事世，而且又是使用的以前NDS烧录卡所没有用过的新技术，因此还显得不是很成熟，不过随着时间的推移，厂家会继续完善这个前途无量的产品。目前产品最大的缺点就是运行ROM的读取时间过长，不过在和厂家沟通中了解到，下一个版本的软件将取消这种直接拷贝运行方式，新软件将让ROM直接运行起来，这样就节省了读取ROM的时间。这套产品的另一大特点就是直接使用CLEAN ROM，虽然其他的烧录卡也是能烧CLEAN ROM，但是都是在烧录过程中就自动打上了补丁，并不是真正使用，而Neo Max可以直接把CLEAN ROM拷贝到SD卡中，不需要经过软件处理就可以在卡带中运行。另外由于使用SD卡的关系，以后开发出的音乐和影片播放软件也不必受烧录卡的容量制约了。

整套产品据说在国外售价是140美元天价。相信在国内会推出廉价版，不过需要注意的是，虽然官方称可以使用任意烧录卡引导NDS MAGIC KEY 3，但是目前只有XG自家的卡带成功了，其他家还不能，看来还需要以后的软件支持了。希望在国内正式发售以后会有更出色的表现。最后附上GST patcher下载地址：http://www.xgflash2.com/discuz/viewthread.php?tid=337&fpage=1。

给PSP DIY一个随身电源

说PSP是部强劲的掌机或掌上设备，谁也不会否认。但强大功能带来的耗电问题还是时不时地困扰着玩家。没关系，喜欢DIY的各位不妨看看本文，给自己的PSP再DIY一个随身电源出来——

文 levelup ztpkiller 编 马修

PSP发售至今快10个月了。其强大的画面表现力和时尚的MP4功能吸引了众多玩家的目光。但这并不意味着它是完美的，PSP最大的一个缺点就是耗电量太大，严重限制了主机的使用时间，而且其电池的特殊性决定了市面上常用电池不能被作为替代产品。如果断电后周围没有110～220V电源，那就只能对着黑屏的PSP继续YY游戏或影片了。日本发售过许多PSP电源的周边产品，但最便宜的拿到国内也要卖到200多元。虽然国内市场上出现的大量组装电源周边可以控制在百元以内，但其安全性、稳定性都值得怀疑。对于PSP这样精细的电子设备，小作坊生产的产品还是慎用。针对以上状况，本人考虑了一下PSP的供电原理，决定自己动手，丰衣足食。

准备

首先是构思：在PSP后面电池槽内接入电源是不可行的，一是影响原1800mAh锂电池的使用；二是不美观，不方便，易损坏。于是决定从充电器插口接入电源。

开始选电源的时候走了一些弯路，由于只考虑了如何延长使用时间，所以大胆选择了6V的4000mAh电瓶+L7805CV稳压的做法。这样虽然可以供给PSP近12个小时的使用时间，但体积和重量的关系使其毫无便携性可言，最终只好废弃。（电瓶的体积相当于砖头体积的1/3，重量更是等于一块砖头。）之后才考虑到下面将要介绍的用大容量充电电池组供电的方式。在电子配件行找到合适的配件，回家DIY并测试后发现相当完美，于是投稿《掌机王SP》放出具体过程，给有能力DIY的同学提供一个参考。

DIY材料

电源线



▲有白色标记的一端为“+”极，另一端为“－”极，价格3元。

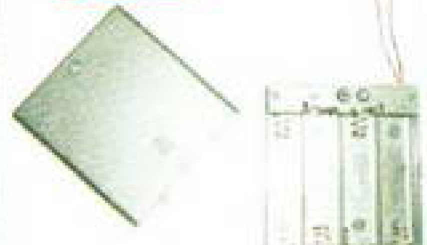
电池盒



电池盒



电池盒



▲红线为“+”极，黑线为“－”极，正面右上角有开关，盒盖可以自由拆卸，价格2.5元。

电池



▲5号2200mAh GP NI-MH充电电池4节，每节15元。

DIY 工具



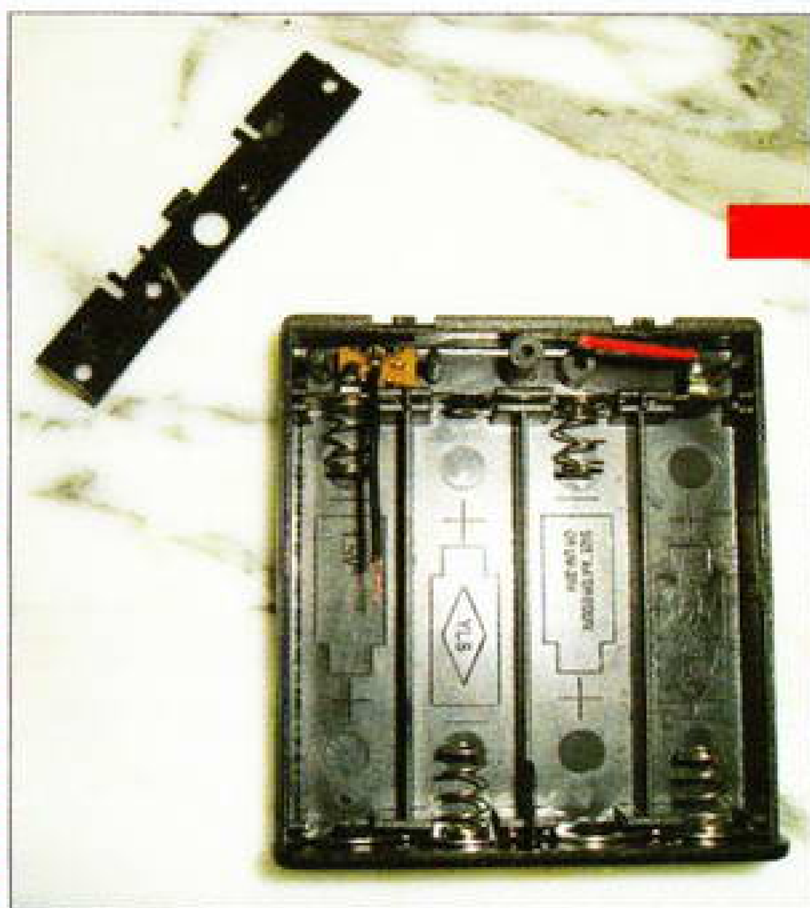
▲电烙铁，焊锡膏，锡丝，剪子，小锉刀。

测试仪器



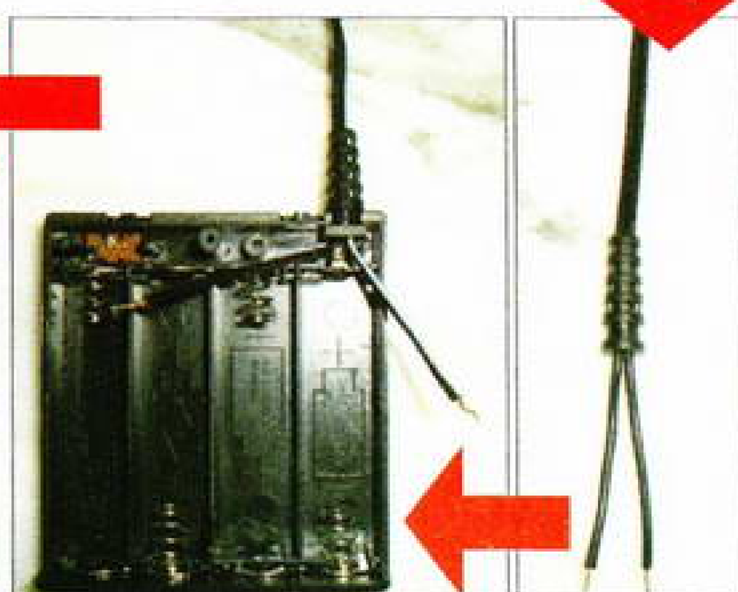
▲数字万用表。

开工

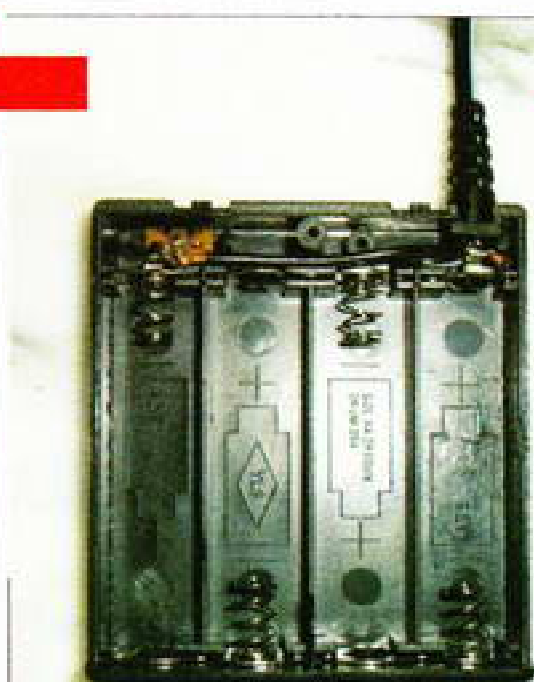




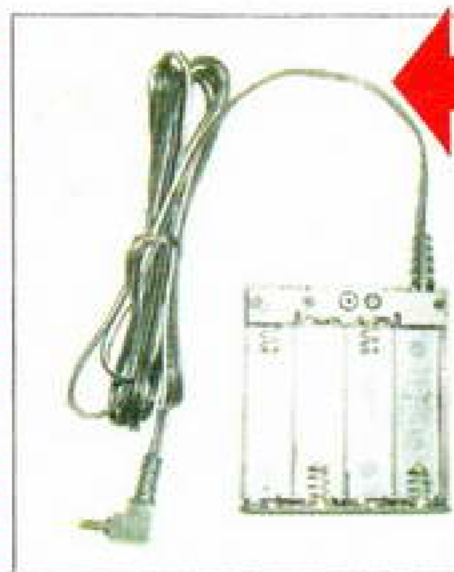
◀▲开工了！先将电池盒里上端的小盖子撬下，由于原先封装的时候厂家采取是简单的融化塑封，所以只能强行打开，小心不要划花表面。观察里面的结构：左面是开关。开关左端接电池组的"–"极，开关中间黑线部分接电源线"–"极，开关右端置空，盒子右面红线部分接电池组的"+"极。



▲对电池盒进行处理：先把两条线去除，然后看盒子上方，在原有通路上打磨，打磨深度不变，宽度按照电源线上固定凹槽宽度所定。建议打磨后的宽度比电源线固定凹槽宽度窄1～2毫米，可以保证电源线和盒子接触紧密，防止出现松动。

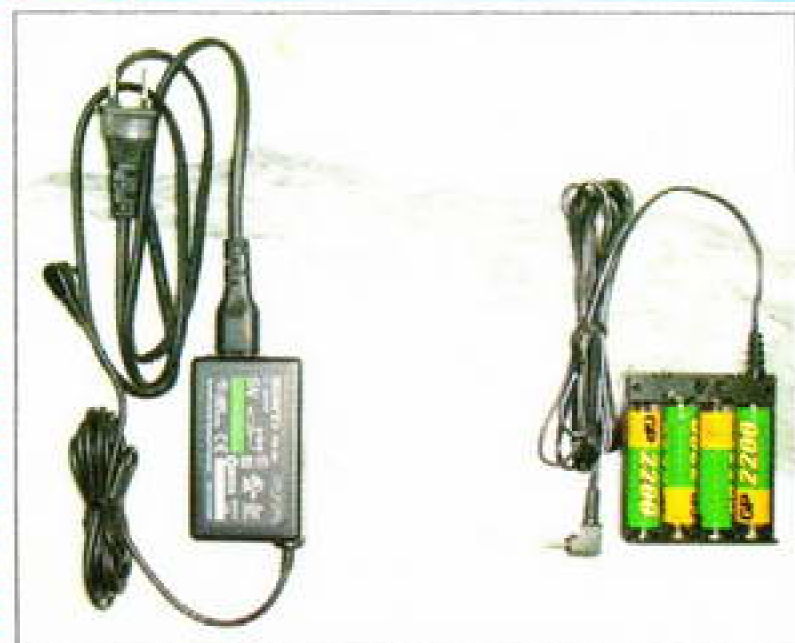


▲下线（即把线放到位），并用电烙铁焊接，注意正负级。



▲最后把上端的小盖子盖上。由于刚才是破坏性的开启，所以现在只好用融化塑封的方法再封装上——这样，DIY的PSP随身电池盒就做好了！

测试



以下是对PSP原装充电器和PSP随身电源的电压比较：

PSP原装充电器：接入223V电压时输出5.38V；

PSP随身电源：电池充满时输出5.57V。

以上电压值的说明：虽然PSP随身电源高于PSP原装充电器0.19V左右，但不会对PSP造成不良影响。据本人测试，4.8～5.7V左右的电压，PSP都可以正常工作。



使用时间比较

这个比较的是充满电时PSP原装电池和PSP随身电源的使用时间：

测试环境

3级亮度，声音17（外接PSP耳机），无线局域网按钮设为关

SETTINGS—POWER SAVE

SETTINGS 下的设置

BACKLIGHT AUTO-OFF	OFF
AUTO SLEEP	OFF
WLAN POWER SAVE	OFF

测试方法

自动循环播放《RR》片头，直到自动断电。

测试结果

原装1800mAh锂电池：凌晨0：18开始，4：27灯闪，4：50结束，总计4小时32分。

PSP随身电源：上午6：30开始，11：39结束，总计5小时09分，之后测其电压值为5.05V。

充电时间的比较

以下比较的是PSP原装充电器和PSP随身电源对PSP原装电池充电所用时间的比较，其中PSP随身电源电量全满，原装1800mAh锂电池自然用光，PSP处于关机状态，并非休眠。

PSP原装充电器：2小时33分；

PSP随身电源：2小时17分。

用PSP随身电源充电后，将原装1800mAh锂电池拿出去，PSP随身电源还能播放《RR》片头7分钟左右。



▲用PSP随身电源进行测试时的照片，此时POWER灯为绿色，与只使用PSP原装充电器时一样。



▲用PSP随身电源边充电边玩时的照片，注意此时POWER灯为橘黄色。与使用PSP原装充电器边充电边玩一样。

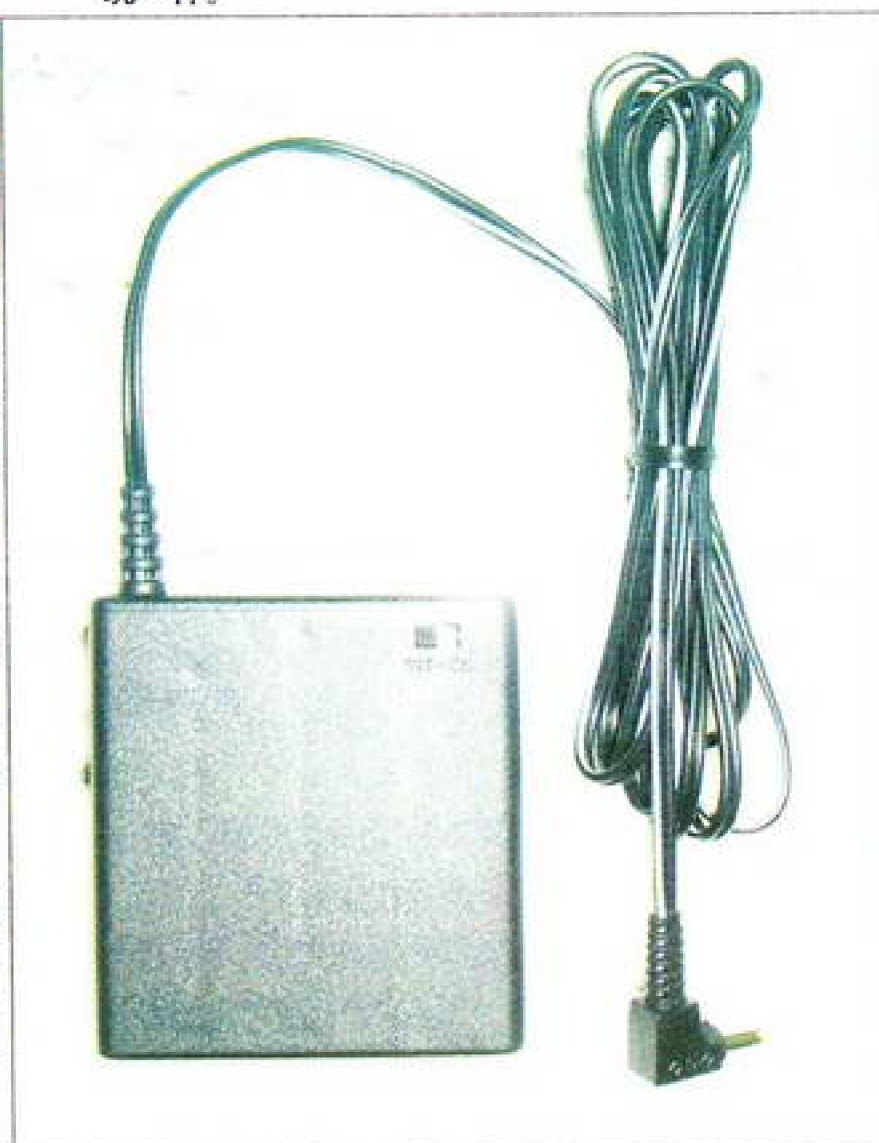
总结

经过以上测试，这个DIY的PSP随身电源的优点和缺点并存。

优点：便携；可以随时更换充电电池续接电力；屏幕可以调到4级亮度使用；可以当户外充电器使用；价格超级便宜，几乎零投入，电池还可以用在别的器材上，算是一次投资，多方使用。

缺点：如果不放入PSP原装1800mAh锂电池直接使用，电量快耗尽的时候不会自动断电，所以游戏进程也就不会像使用原装1800mAh锂电池时可以自动保存。（勉强的缺点吧。）

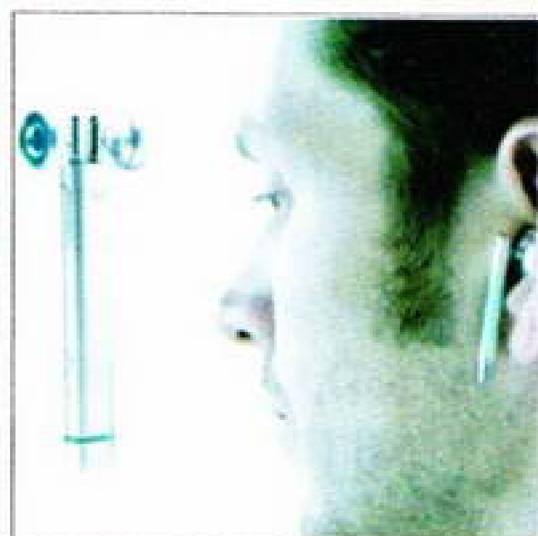
其实，本人使用的仅仅是2200mAh的充电电池，如果更换成更大容量的，还可以延长使用时间。例如3600mAh，经过计算，可以达到8小时26分左右！



硬件短消息

自从PSP主机的市场拥有量逐渐增高之后，掌机周边市场就越来越多地出现了能对应PSP的MP4视频专用格式的视频录制压缩产品。本次硬件短消息也少不了这类产品的介绍，当然还有其他新奇的硬件掌机周边，喜欢掌机周边的玩家们，让我们一起来关注这一辑的硬件短消息吧！

精致到极致的立体声蓝牙耳塞



这是一款由One & Co设计的蓝牙立体声耳塞。估计每一位看过它的人应该都想让自己立即拥有一副这样精致到极致的蓝牙耳塞。产品采用了三件式的设计思路，分左右耳塞和通讯传输底座三个部件，通讯底座除了可以通过蓝牙方式传送音乐到耳塞之外，把耳塞插上去之后还能对耳塞中的电池进行充电。左右耳塞的体积非常小巧，只有一般铁三角CM7耳塞那样的体积，但是却能通过蓝牙无线通讯协议来传送立体声音乐。一般我们常见到的蓝牙耳塞产品都是单声道的设计，立体声的蓝牙耳塞产品也不多见，更没见过能做到体积如此极限的蓝牙立体声耳塞。

不过，目前厂家没有公布该产品的实际售价，笔者期待这款接近完美的蓝牙耳塞产品能尽快上市。如果在市场上能看到这款蓝牙耳塞产品，那么作为PSP玩家的你绝对不能错过它。用它来搭配PSP或者iPOD，那将是最完美的配置。

汽车专用的万向PSP专用支架

这是一款在香港立生网上销售的PSP专用支架。这款产品的主要用途就是能通过支架底部的吸盘装置在汽车的挡风玻璃或者仪表盘上固定PSP。它能在360度的范围内随时调整PSP的位置，对于想在汽车内通过PSP观看视频的朋友来说，这款汽车上的PSP专用支架一定非常合适您。产品的零售价格为29.95美元，折合人民币约245元左右。



第三方PSP外壳产品出现市场

PSP发售到现在已经接近1年的时间了，许多玩家手上的PSP经过1年时间的“折磨”，不少PSP外壳可能已经出现磨损了。在官方不提供更换外壳服务的情况下，想更换掉原来已经磨损的PSP外壳只能依靠第三方周边厂商的努力了。目前，在香港立生网站上就能买到多款颜色的PSP外壳产品，有了外壳产品，被磨损或者被“自由落体事件”损坏的PSP外壳就能更换了。



外壳目前有透明、银色、白色、红色、蓝色五种颜色可供选择，由于PSP外壳产品加工工艺要求很高，所以这些外壳的零售价格并不低，银色外壳零售价格为38.95美元，折合人民币315元左右；其他颜色外壳零售价格为32.95美元，折合人民币约266元左右。外壳

磨损严重了，或者想换其他颜色外壳的PSP玩家，可以考虑这一系列的外壳替换产品。

Logic3 PSP太阳能外置电池

国外mrgadget电玩周边网站上，出现了一款Logic3生产的能使用太阳能为其充电的PSP外置电源。产品的外形设计与PSP很像，估计是为了配合PSP使用而故意设计成这样的。这款太阳能外置电池产品的内部有一块1800mAh的锂电池，使用时就由这块电池给PSP供电。通过额外赠送的转换插头，这款外置电池产品也能给GBA SP或NDS充电。在使用太阳能充电的时候，需要接受8小时的阳光照射才能将内置的锂电池充满。（这个太阳充电时间太长了吧？ -_-）作为目前能源危机与环保意识越来越重要的今天，这款采用太阳能充电方式的PSP外置电池产品设计理念很好，美中不足的就是充电时间太慢。由于太阳能电池价格高昂，所以这款产品的价格也不低，零售价为99.95美元，折合人民币为810元左右。

Cybergadget发售PSP黑色线控产品

日本电玩周边生产商Cybergadget最近发售了一款型号为CY-RCEP-BK的PSP专用线控。产品为黑色，还随线控赠送了一副耳塞。黑色非常适合搭配黑色PSP使用，如果是白色的PSP主机使用就稍微逊色一点了。希望厂家也能推出一套白色的同类产品，以方便购买了白色版本PSP的玩家配合使用。



这个线控与官方产品的不同之处在于它在使用的时候线控中间的蓝色LED指示灯会发出幽蓝的灯光，在晚上使用的时候效果更是明显。

StorVision推出MP4视频录制压缩产品miniVCR

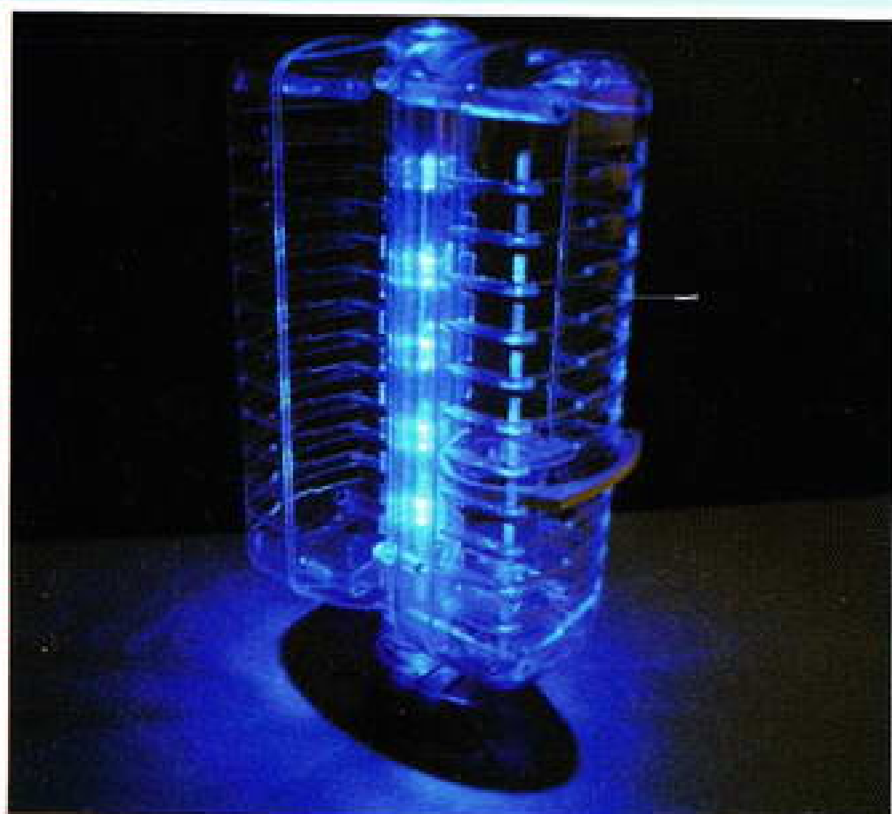
随着PSP出货量越来越多，众多的硬件周边生产商都不约而同地推出了能直接录制成为PSP专用MP4格式的视频录制产品。目前StorVision公司推出了一款型号为miniVCR的视频录制产品。这款产品可以将录制的视频内容保存在CF卡和记忆棒里，它支持ASF、AVI、MP4的视频压缩格式。能提供4：3的320×240和16：9的368×208视频压缩分辨率。也能支持最高640×480的视频压缩分辨率。这款产品了除能提供直接压缩成为PSP专用的MP4格式之外，当然也能提供符合GBA周边播放君所支持的MP4格式的压缩格式，还有iPOD 5所支持的MP4压缩格式。该产品通过AV端子来录制视频，支持PAL和NTSC电视制式。还支持图片浏览以及MP3、WMA格式音乐的播放。产品还赠送一个12按键的红外线遥控器，方便录制视频时候使用。



XCM推出UMD光盘架

随着购买的UMD光盘数量的增多，你可能就要考虑如何来存放他们了。目前国外周边生产商XCM也推出了一款能同时容纳24张UMD光盘的支架。让你的UMD光盘井井有条地放置在支架上。这款支架





采用透明塑料制成，并且在内部增加了4颗超高亮度的LED指示灯，在晚上打开电源的时候也能发出幽蓝的光芒。该周边目前还没有定价，不过在国外某些网站上面已经展开了购买PSPtoTV产品之后就赠送这个UMD光盘支架和XCM UMD收藏包的活动。

XCM推出UMD收藏包

XCM还推出了UMD收藏包，收藏包采用帆布料制作，内有3个夹层，可存放3张UMD光盘。在收藏包的背后还有一个皮带夹用来将收藏包挂在皮带上，看来这个UMD收藏包还真适合外出时使用。这款产品目前的售价也没有公布，不过从使用材料来看，售价应该不会太高。



HORI推出PSP FACE COVER保护产品

11月17日，HORI发布了采用透明材质制作的PSP面盖，这款产品与罗技的保护盒不同，该保护面盖仅仅提供面盖的保护，也就是只保护PSP最重要的屏幕。使用了这款PSP保护面盖之后，就能避免意外压坏PSP屏幕



了。这款保护面盖产品的含税零售价格为1029日元，折合人民币约70元左右。

HORI推出GBM便携包

HORI还在11月23日推出了一款GBM专用的便携包Carry Pouch micro。该产品有两种颜色可以选择，一种是黑色，另一种是银色。便携包采用了适合三种佩戴方式的设计，可以挂在背包上、裤子口袋外或者皮带上面，便携包的设计思路当然就是便携二字。产品含税零售价格为1659日元，折合人民币为115元左右。



HORI即将推出TV视频录制专用产品

在众多厂商都推出能录制PSP专用MP4格式的视频录制产品后，HORI也终于也将发布一款能把电视内容录制成为PSP专用MP4格式的产品。由于目前HORI没有正式发布这款产品的详细参数，在日本网站上面也没有公开，所以公众对该产品的性能还了解不多。从HORI以往周边产品的品质来看，这款HORI发布的产品性能也一定不会差，不然就愧对HORI这个招牌了。



文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

11月底微软最新家用游戏机Xbox 360重磅出击！主机的售价高达7999元，还必须搭配价值8500元左右的14张正版游戏一起购买。总价为1.65万的售价让众人大跌眼镜。这种炒价的局势和PSP去年刚刚推出时非常相像。PSP花了3个月时间从6000元降到了3000元，接着再花了3个月时间才从3000元降到了2000元……从现有情形来看，Xbox 360的上市并未给掌机市场带来任何影响，PSP和NDS依然我行我素地火热销售着。在12月初，索系掌机的售价稍有回升，任系掌机的售价则全部下跌。

在11月份维持了半个多月的稳定售价之后，PSP的价格回复到了起伏不平的状态当中。细细地回顾这三个月来PSP的价格变动，真可谓“波涛汹涌”啊。目前白色PSP的价格有所提升，半个月前仅比黑色贵20元，但半个月后的今天已经将差距拉大到100元了。除了颜色之分，再加上版本、销售地来区分的话，PSP还可以分为N种版本。以下便为大家比较常见的几种PSP版本的售价：后降到1.5的普通版1578元、豪华版1778元；先天1.5普通版1598元，豪华版1798元；白色1.5普通版1678元，豪华版1878元；白色2.01普通版1578元，豪华1778元。

以上价格均包含了USB数据线、组装贴膜等赠品，大家在买机的时候记得杀价。11月底，Sony公布了最新的2.6版升级包，支持480×272满屏播放MP4动画，这个功能看来非常诱惑人呢。2.6版PSP想必加强了防漏洞措施，支持正版的朋友可以考虑升级。目前世面上均未看到2.5版PSP、2.6版PSP有售。加送了Sony 1G原装短棒的“霸王包”依然有货，售价为2150元。这个版本的PSP是无法降级的，大家在购买时记得要注意区分。

大家关心的记忆棒方面，由于可选的种类实在太多，笔者把最受欢迎的几种品种给大家报一下行情：SanDisk牌原装1G记忆棒水货550元，行货600元；Sony原装1G/2G记忆棒水货900元/1500元，组装450元/810元，组装货虽然做工比原装稍差，但据说质量不俗，且1年保换。手头紧的朋友可以考虑考虑。

PSP近期推出的游戏中比较受瞩目的有《怪物猎人 携带版》，售价为320元。和售价为350元的《GTA》一样，此游戏要求主机为2.0版本。最近PSP游戏的破解速度急速下跌。这两个游戏暂时都没有被破解，如果想玩这个游戏，大家可以考虑临时升级为2.0版，打穿以后再降回来。（未确定的消息：如果用游戏自带的升级包升级的话，将无法降级，这是因为Sony曾经推出过两个版本的升级包的缘故。保险的做法便是去网上下载初版的升级包升级。）其余PSP新作中，《麦林迈克林赛车》售价320元，《Talkman》售价400元，《牧场物语》售价320



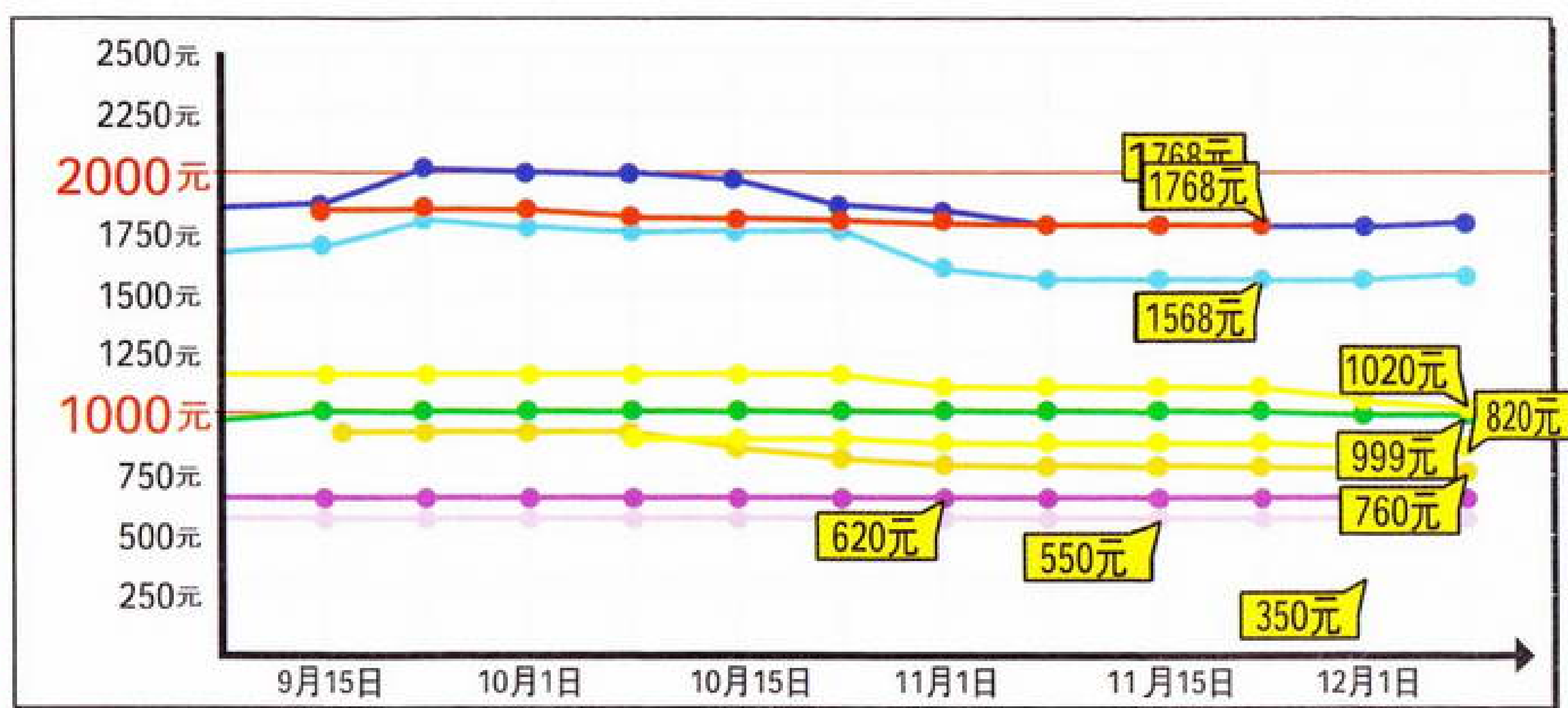
元，《海豹突击队》售价 320 元。

NDS方面，虽然笔者上辑说iDS和新版NDS已经可以玩烧录了。但显然由于那个所谓的"Passme2"不怎么流通于市场的缘故，所以实际上这一部分用户群中的大部分人玩的还是正版游戏。真不知道NDS什么时候才可回归GBA时代的那种"烧录盛世"的繁荣景象。（笑）

任天堂的掌机都在近期稍微降了点价格。现在 NDS 售价为 999 元，iDS 为 1020 元。就目前国内市场而言，PSP 的销量远超 NDS，到处都可以看到正在挑选 PSP 的消费者。不知道 NDS 的 999 元售价能否保持下去，如果可以给消费者一个"不用1000元就可以买到NDS"的好印象，相信对PSP的销售会是一个不小的打击。日版 GBM 降到了 760 元，FC 纪念版 GBM 售价为 780 元。神游的 iGBM 售价为 820 元。

烧录卡可选的种类未有太大变动，目前 GBALink Ⅱ 512M 烧录卡全套售价为 666 元。SC 卡的CF和SD版售价分别为220元和240元。G6 卡的 1G、2G、4G 三种规格售价依旧为 1050 元、1200 元、1400 元。M3 的 CF 版售价为 500 元；SD 版刚刚上市，售价为 550 元。

NDS游戏方面，《口袋妖怪救助队》售价300元，《马里奥和路易 RPG2》售价 300 元。《动物之森》在日本的首周销量高达 30 万张，广州有现货，售价为320元。不懂日文的朋友，可以等 12 月 5 日发售的美版，估计广州售价同样不会超过320元。行货游戏方面，神游原定于国庆推出的 iDS 游戏《瓦里奥制造摸摸乐》继续延期……



1.5豪华PSP　神游单机IDS　日版GBM
1.5普通PSP　神游SP　神游GBM
2.0豪华PSP　翻新SP　三月内最低价
NDS　翻新GBA

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游 SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1778	1578	1020	999	820	760	620	550（翻新）
辽宁大连	仁和电玩 玩友游戏机专卖店	1780	1580	1200	980	820	760	620	550
广东深圳	久圣电玩	1830	—	—	990	—	780	—	600
广西南宁	鸿立电玩	1925	1670	1244	1028	898	750	630	—
山西太原	逸豪电玩	1860	1660	1498	1180	870	860	630	640
天津	MARS	1760	1590	1450	980	840	880	650	—

文 Handingsky 编 马修

NDS多媒体软件Moonshell介绍

在GBA烧录时代，相信每一位玩家的电脑中都有相当多的软件，比如电影播放软件Meteo.MP3、播放软件Gbalpha Walkman、电子书阅读软件图书仔、图片浏览软件PicBoy等，这些软件伴随着大家度过了好几年，为我们的烧录卡增添了众多的周边功能，如今迈入了NDS时代，各种NDS烧录卡也层出不穷，与以前PSP自制软件满天飞而NDS自制软件却屈指可数的状况相比，如今NDS开发氛围也逐渐好转起来，各种软件也相继发布，其中有一款软件近期在NDS玩家中非常出名，它集合电子书阅读、图片浏览、MP3播放、视频播放为一体，堪称NDS烧录卡必备软件，它就是Moonshell。

软件简介

Moonshell是由日本一名玩家开发的软件，其实它已经出现很久了，只不过一直以来国内的玩家没有接触它，从0.4版开始，Moonshell正式为国内玩家所熟悉，一时间整个网络都传遍了。在某玩家贴出了在NDS上用Moonshell播放的高清晰全屏电影照片以及MP3播放功能的截图后，大家更是为其强大的多媒体功能而振奋。经过几个版本的更新，目前Moonshell最新的版本是0.6版，不但修正了MP3播放的问题，还新增加了一些支持的格式，下面就让我们来了解一下Moonshell的使用方法以及一些功能的详情吧。

Moonshell拥有音乐播放(支持MP3、NSF、OGG、MOD等格式)、视频播放(支持DVM格式)、图片浏览(支持Jpeg、BMP、PNG、GIF格式)以及电子书阅读(支持TXT格式)四大功能，一共有四个不同的版本，分别是普通版、SC-CF专用版、SC-SD专用版、G6专用版，其实SC-CF和SC-SD这两个版本都是DIY版，并非官方放出的，为此软件作者还专门在他的主页上澄清，不过作为玩家来说我们就不用管这么多了，只要能使用就行。至于G6版的Moonshell，目前不清楚是不是官方制作的，但是这个版本比较旧，是0.3版改的，可以查看中文电子书以及实现中文文件名显示——可能有玩家会疑惑，为什么这里没提到M3呢？其实原因很简单，因为Moonshell普通版里就集成了GBAMP接口，也就是电影卡的接口，所以普通版就可以直接拿来给M3用。当然，M3、G6、SC这三种卡使用起来就跟普通烧录卡有一些区别，这里给大家详细介绍一下。

使用介绍

普通GBA烧录卡使用方法

1.从http://www.yyjoy.com下载最新的Moonshell并解压。

2.将需要的文件(如电子书/MP3/电影)复制到files_EXFS文件夹，可以建立任意目录。

3.运行WriteFiles_EXFS.bat，会将所有的文件打包生成_BOOT_MP_EXFS.ds.gba以及_BOOT_MP_EXFS.nds文件，选择适合自己的烧录到卡里，普通的GBA烧录卡可以使用_BOOT_MP_EXFS.ds.gba，如果是那些可以支持.nds格式的烧录卡如GBALink那么可以直接将_BOOT_MP_EXFS.nds烧录进去。

4.在NDS上享受多媒体功能吧！

M3/G6/SC使用方法

1.从http://www.yyjoy.com下载最新的专用版Moonshell并解压。

2.如果是M3，那么直接将Moonshell文件夹里的_BOOT_MP.nds拷贝到CF卡里就可以使用，如果是G6/SC的话，下载来的Moonshell专门版都只有一个文件，直接拷贝到G6/CF/SD卡里就可以使用了。这三种烧录卡较之普通烧录卡在使用Moonshell时有绝对优势，因为它们只需要将Moonshell主程序拷贝进去就可以自由浏览卡里的文件，比如SD卡里的MP3、TXT等，而不用像GBA烧录卡需要事先转换一次。

PC端的使用介绍

事实上从files_EXFS这个文件夹的命名就

可以看得出来，普通烧录卡使用Moonshell的作者自己编写的接口，也就是他自己提供了一套文件系统在NDS上使用，将TXT、MP3等文件放到files_EXFS目录，最后软件就能够将文件打包成Moonshell可以识别的包在NDS上使用。可能有许多朋友不了解Moonshell解压后众多文件夹以及文件的作用，下面就一一地进行讲解：



▲Moonshell文件夹包含的内容

ChangeCodePage：这个文件夹内置放的全部是字体文件，比如CP932、CP936、CP950就代表着日文字库、简体中文字库、繁体中文字库，你可以自由变换Moonshell的字库，方法很简单，只需要在ChangeCodePage的文件夹里找到你所想变换的字库，比如要换成简体中文，就运行cp936.bat这个批处理文件，那么软件将自动更换成简体中文字库，那么你就可以用它来查看中文电子书了。不过Moonshell自带的简体中文字库使用起来有问题，大部分文字都不能正常显示，都以“‖”代替，这给我们的阅读带来不便。于是汉化“《恶魔城》系列”的SHIKEYU便制作了一个简体中文字库，经过一天的测试，查看一个200K的文档，期间没有出现任何问题，而文件名也可以正常显示。此外，还专门测试了繁体中文，也可以正常显示，不过因为Moonshell限制了系统文件的大小，所以字库只能做500多K，于是有些繁体字就不能显示，比如繁体的“说”。好在大多数人都没有繁体中文显示要求，而且即使要看繁体文档也可以用WORD转换成简体，这样一来就没有问题了。请所有的玩家都感谢SHIKEYU，是他为我们制作的这个修正版字库！



▲ChangeCodePage文件夹

Dmvtools：这个文件夹里面有DMV格式的电影转化软件，可以将常见格式的电影转换为Moonshell可播放的DMV文件。

Files：这个文件夹里面是存放的Moonshell的系统文件，比如壁纸、开机音乐、设置文件等，用户可以在这里自行替换壁纸和开机音乐，不过要注意文件不能过大，否则不能使用，当然也可以在这里设置一些Moonshell的属性，详细情况后文叙述。

files_EXFS：这个就是普通烧录卡所使用的接口了，当然接口只是形象地说明它的作用而已，实际上在电脑上我们只需要将文件拷贝到该文件夹就行了，文件夹内可以建立多级目录。

Wintools：这个文件夹内是Moonshell在电脑上对文件进行转换时需要用到的程序。

除了以上，在根目录还有几个文件，如WriteFiles_EXFS.bat，它是批处理文件，作用是对files_EXFS里的文件进行转换，运行这个程序后就可以将我们需要浏览的文件打包；_BOOT_MP.nds是Moonshell在NDS端的主程序，没有它我们就不能实现这么多功能；除了这些之外，还有一些说明文档，感兴趣可以关注一下。

NDS端的使用介绍

在NDS上运行Moonshell后，上屏下屏就会显示出主界面来，上屏幕是显示的文件列表，下屏则有三个不同的区域，分别是系统信息栏、帮助信息栏、时间状态栏，用十字键和A键

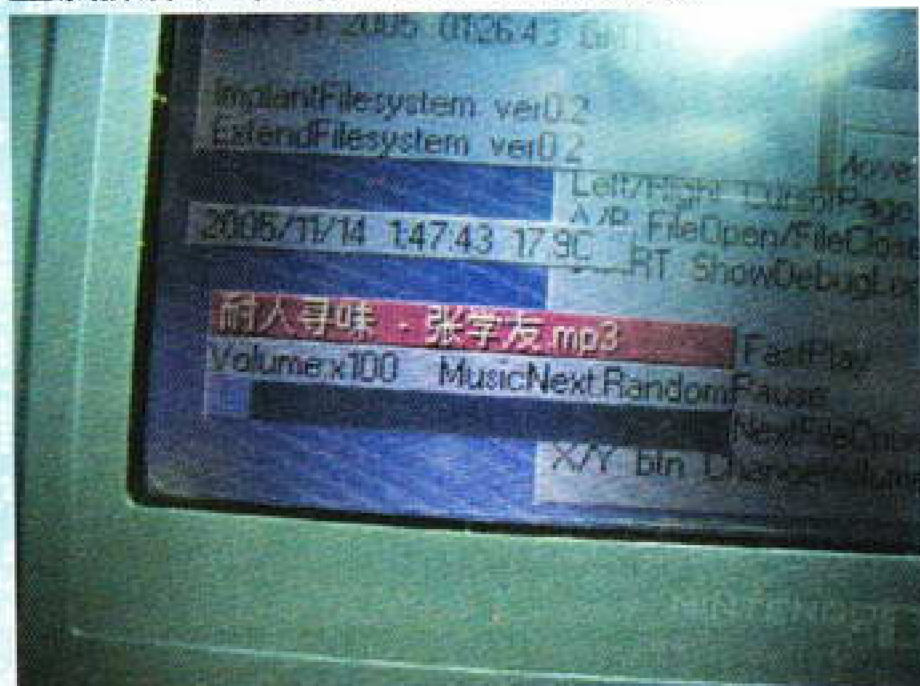


▲Moonshell的主界面

音乐播放

Moonshell的音乐播放功能最强，甚至一度让我产生了其音质达到播放君效果的错觉，当然，Moonshell只靠软件是不能实现播放君的音质，毕竟播放君是用Alphamosaic公司针对手机等便携式装置专门设计的“VC01PXX-ES2”专用解码芯片来播放MP3，播放效果毋庸质疑。但是从另一种角度来看，Moonshell只用了NDS的ARM9处理器就实现了不错的音乐播放效果，而且可以直接播放MP3！要知道目前靠多媒体功能为卖点的M3本身就不能直接播放MP3，只能播放GBS格式的音乐，可见Moonshell确实很强。

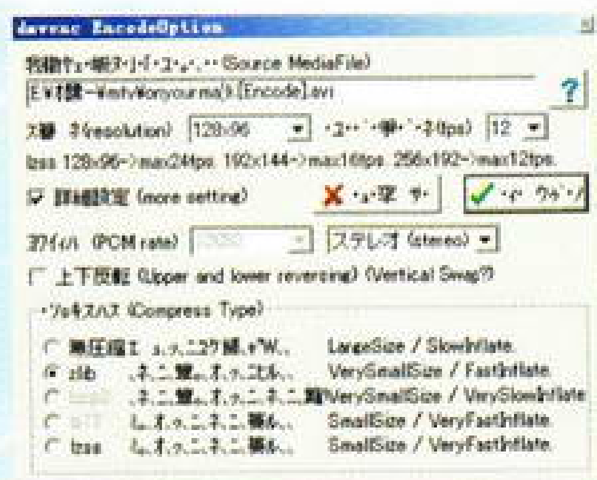
Moonshell支持的MP3有以下格式：16KHz/22KHz/24KHz/32KHz/44KHz/48KHz以及8Kbps到320Kbps。在播放时，下屏会有一个播放条，玩家可以自由拖动以便选择播放时间。此外，还可以用触控笔在播放条上来选择播放模式，比如重复、单曲停止等，按“XY”可以减小增大音量。如果将NDS合上，那么屏幕会自动关闭，节约电力，同时L、R会锁定以防止误操作，不会在NDS合上时播放。



▲Moonshell播放MP3的状态栏。

视频播放

没错，用它你就可以实现M3的全屏播放功能，在Moonshell文件夹内的Dmvtools文件夹里，用dmvenc.exe可以实现电影转换，将普通格式的电影转换成DMV格式，然后在NDS上播放。软件转换时有三种分辨率，分别是：128×96、192×144和256×192，不过这三种分辨率在转换时也有一定的要求，比如帧数上三种分辨率分别不能超过24帧、16帧、12帧，在转换时需要注意，如果帧数选大了，而该分辨率又不支持，那无疑是浪费空间。



▲DMV转换工具的主界面



▲DMV转换工具的预览窗口

转换软件设置比较简单，除了上面提到的分辨率和帧数设置外，还支持声道设置(单声道/立体声)、图像上下反转以及几种不同的转换模式。设置好之后就可以开始转换，转换时非常直观，有一个预览窗口可以让我们观察转换进度，从其转换时间看它，的速度很快，能够让人接受。

从Moonshell在NDS上的实际播放效果来看，确实很令人惊奇，因为没有借助任何硬件解压的它竟然有如此清晰的效果，夸张地说它甚至快达到播放君的播放效果了，而播放君可是用硬件解码的！



▲Moonshell看视频的界面

DMV的特点就是体积大，相信没有谁会真正拿它来看电影，充其量是机能展示而已。不过NDS能够观看如此清晰的电影，确实让人感到欣慰。

在转换时经过研究发现一个窍门，Moonshell的DMVTOOL本身支持RMVB格式的视频转换，而用DMVTOOL转换RMVB格式的电影要比其它格式占用的空间小得多，这应该是涉及到RMVB编码的问题，所以推荐大家在转换视频时先将其它格式转换成RMVB再用DMVTOOL来转换。在转换RMVB格式时可以将帧数设置成12帧，这样一来二次压缩时就不用再降帧了。或许有朋友会觉得这样麻烦，不过我认为这是一种尝试，或许有些朋友更在乎空间，比如那些小容量烧录卡的用户。

图片浏览

现在就告别GBA的屏幕吧，240×160的分

辨率看图确实有些郁闷，32000色的显示能力也稍有不足，现在就投入256×192的大屏怀抱吧，26万色的靓丽可不是GBA用户所能感受的，当然，别让我们的小N与PSP比，定位不同，嘿嘿……

我测试了不同分辨率的图片，都可以显示，包括近2M的照片，显示起来非常完美，BMP位图可以即时显示，JPG需要载入，但是时间很快。由于能用下屏拖动，所以浏览起来非常方便。不过我用软件将图片的高度全部设置成256像素，然后对其进行顺向旋转，JPG PRO不能看，宽度超过16384像素的图也不能正常显示，不过恐怕没有几个人会NDS来看如此大的图吧？软件作者测试了16000×12800 24bitColor 40MByte的JPG格式图片，能够正常显示，但是载入速度很慢很慢……(^o^)

相关功能：在浏览时十字键可以移动图片，也可以在屏幕上拖动图片，此外按R是随机下一张，L没有用。

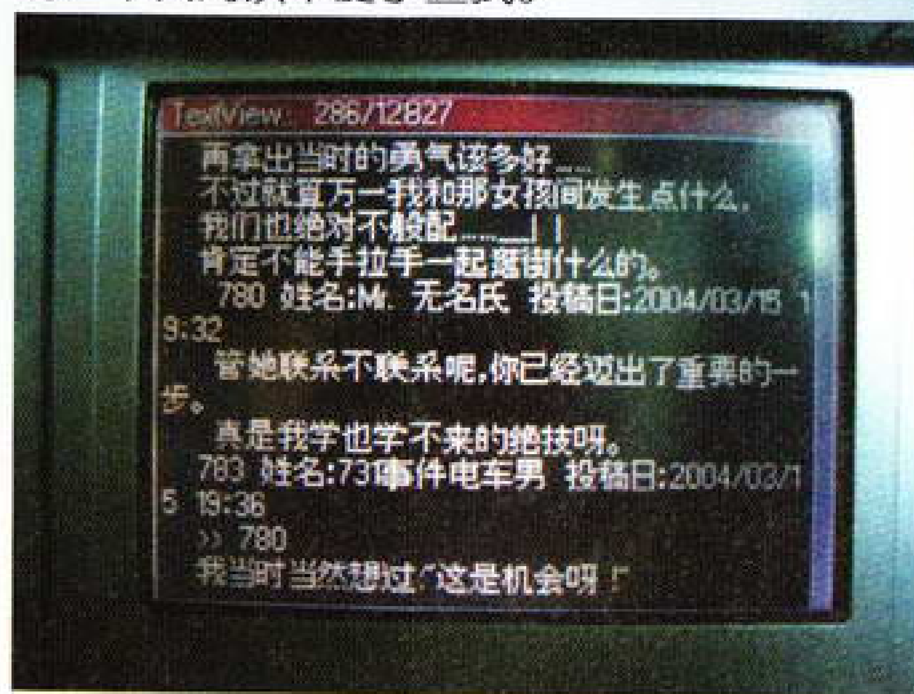


▲Moonshell看图片的界面。

电子书阅读

因为有了SHIKEYU修改的简体中文字库，所以用Moonshell可以很方便地浏览电子书，目前软件只支持TXT格式，如果是HTML等格式可以用软件转换成TXT格式。

SHIKEYU修改的简体中文字库在Moonshell上看起来字体很不错，用来浏览电子书效果很好，字体大小也刚好合适，经过测试，超过1M的电子书也可以打开，在看书时可以用十字键翻页，也可以直接在触摸屏上拖动进度，这一功能使用起来很舒服。不过软件没有书签功能，下次阅读不便于查找。



▲Moonshell看电子书的界面

相关问答

1.支持全部烧录卡吗？

基本上如此，只要是支持NDSPATCH的烧录卡，都可以用这个软件，我的G6/SC/M3都可以使用，NEOFLASH/XG也能用，GBALink/EZ FLASH也没问题！

2.为何下载来的Moonshell不能显示中文？

软件默认的编码是shift-jis，也就是日文编码，我们需要在ChangeCodePage运行cp936.bat以便使系统默认的编码变成GB2312，不过经过测试，这样也只能显示部分中文，所以没有实际用途。我们只需要下载这个SHIKEYU的修改版字库(可到http://www.yyjoy.com下载)替换原文件并运行cp936.bat就可以了。

3.为何在NDS上进入后显示“CF not insert”？

软件默认打开的设备是//MPCF，这个是电影卡专用接口，用普通烧录卡的话就没有这个接口，所以我们需要按“A”退出，然后进入普通烧录卡适用的“EXFS”设备。

4.files和files_EXFS文件夹有什么区别？

files里的.shell是系统文件夹，里面有壁纸、开机音乐、系统字体，还有一个global.ini文件，可以对系统进行设置。建议平时不要对files文件夹进行删改。而files_EXFS则是我们存放文件的地方，所有的图片.音乐都需存放在files_EXFS里。

5.我可以更改相关设置吗？

完全没问题，files里的.shell文件夹内有global.ini文件，可以对系统设置进行更改，比如开机是否显示帮助栏/时间栏/关于栏，是否显示文件夹目录，观看电影用上屏还是下屏，打开和关闭开机音乐，默认打开的设备，MP3播放状态等，还可以设置主题颜色等，里面内容很多，可以自行研究。

6.除了上面这些功能外，Moonshell还可以做什么？

Moonshell完全可以当时钟嘛——虽然NDS本身就有。不过它的温度计功能可是NDS不具

备的哟！这个功能很实用，可以给大家省去买温度计的钱了。这个软件潜力很大，以后说不定还会有PDA功能以及支持更多格式的多媒体文件，所以非常值得大家期待。

7.哪些引导方式可以使用Moonshell?

WIFIME、FLASHME、PASSME都可以使用，因为没有WIFIME，所以我只测试了FLASHME和PASSME，结果工作正常。

一些使用中发现的问题

1.不能用上屏浏览图片，作者也许是考虑到用下屏拖动图片，但是因为上屏没保护膜，所以某些256×192的图在上屏浏览的效果会更好；

2.浏览电子书时不能将其设置成上屏显示，同时也不能将上屏关掉，十分耗电；

3.支持的DMV电影格式体积太大，不便于观看时间长的电影。

项目设置简介

前面提到，对Moonshell的global.ini文件进行修改可以设置系统的许多项目，下面就对主要的项目进行简单的讲解：

The place of the start is set.It is uncertain at the place that doesn't exist.

ex.'//MFS"//MFS/.shell' '//MPCF' '//MPCF/images/jpg' '//GBFS' etc.

StartPath=//MPCF

这个是指开机时默认打开的接口，如果是'//MPCF'是自动打开电影卡接口所处的位置，如果是'//EXFS'则对应files_EXFS文件夹的接口，也就是普通烧录卡使用的接口。

FileSelect window set 0=main screen 1=sub screen

FileSelectSubScreen=1

这里指文件浏览器默认的显示位置，main screen是上屏幕，sub screen是下屏幕。

When the lid is shut, Sholder Buttons 0=disabled 1=enabled 2=always disabled ClosedSholderButton=0

ClosedSholderButton=0

这里指的是NDS合上时按键的锁定状态，0=锁定，1=不锁定，3=一直锁定。

Processing when music ends.0=stop 1=restart 2=next 3=random

MusicNext=3

这里指图片、音乐、影片播放默认的播放顺序，0=播放完后停止，1=单曲重复，2=播完后放下一个，3=随机播放。

At full screen display, it moves sub screen.0=main screen 1=sub screen

FullScreenOverlaySubScreen=1

这个选项是指在播放电影时全屏播放的位置，sub screen=上屏幕，main screen=下屏幕。

The selected window is hidden.0=Visible 1=Hide

hiddenAboutWindow=0

hiddenHelpWindow=0

hiddenDateTimeWindow=0

系统信息栏、帮助信息栏、时间状态栏的显示与否，0=显示，1=隐藏。

This performs a start-up jingle.0=off 1=on

StartupSound=1

开机音乐的开启与否，1=开启，0=关闭。

The interlinear space(pixel).not minus not screen over.

SpacePixel=1

在这里可以设置看电子书时每两行字的行间距，玩家可以根据自己的习惯修改。

以上即是Moonshell系统相关的设置，设置好之后，运行WriteFiles_IMFS.bat，就使修改后的global.ini生效了。



掌机软件大集合

文 小超
编 马修

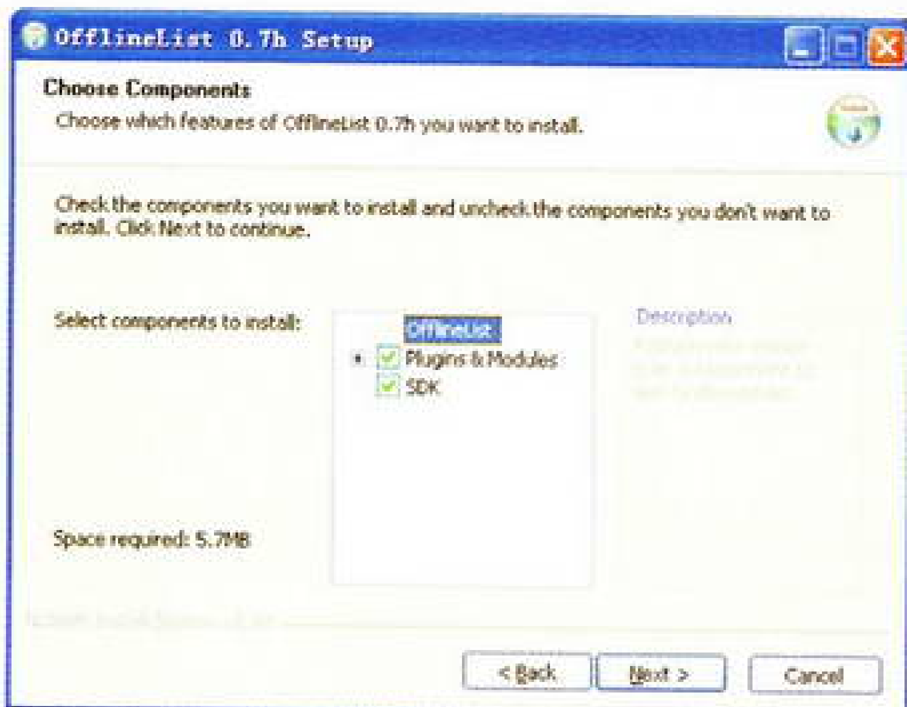
冬天终于来了，掌机软件业也异常清静，连软件更新也少了很多，看来大家都把心思放到月底的圣诞节上了吧，这次给大家详细介绍些软件，对软件有兴趣的就一起往下看吧。

用OfflineList管理NDS ROM

随着硬盘中游戏ROM的增多，相信很多人管理起来都会一头雾水。在这里，小超要特别推荐一个游戏ROM的好管家——OfflineList。对于NDS游戏玩家来说，OfflineList不仅仅是管理NDS ROM这么简单，它还能帮你识别ROM的正确性，下面来看看OfflineList的使用方法。

下载安装

OfflineList的最新版本是V0.7h，下载地址：http://offlinelist.free.fr/files/OfflineList0.7h.exe。下载后需要安装，大约



▲安装时选择默认选项就可以。

要5.7MB的硬盘空间。

安装完毕后，电脑桌面上会出现OfflineList的快捷方式，双击即可运行程序。OfflineList的默认语言是英文，我们可以通过Language菜单选择中文简体，将程序变更为中文，这样操作会方便很多。

OfflineList内只有GBA ROM、PCE ROM和GBC ROM的数据资料。我们如果想管理NDS ROM的话，还需要下载NDS的ROM数据资料。这里小超推荐EZFlash官方提供的NDS数据资料，不仅游戏名全部为中文，而且还能在线更新。下载地址：http://jdxy.bjpeu.edu.cn/diag/nds/nds_UOL.zip。如果你不在乎语言的话，可以下载GBADVANsCEne提供的英文数据资料，地址为http://www.retrocovers.com/advanscene/offline/datas/ADVANsCEne_NDS.zip。另外，ChinaGBA的溜溜看看朋友也提供自制的中文NDS数据资料，地址是http://www.cngba.com/read.php?tid=303769&fpage=1。以下文中以



▲数据管理中可以对数据资料进行导入和删除。

EZFlash提供的nds_UOL数据资料为例。

下面需要做的是将NDS数据资料导入OfflineList。点击右下角的DAT按钮，出现数据文件管理对话框，点击导入按钮，出现文件选择界面，选择刚才下载的数据文件，点击打



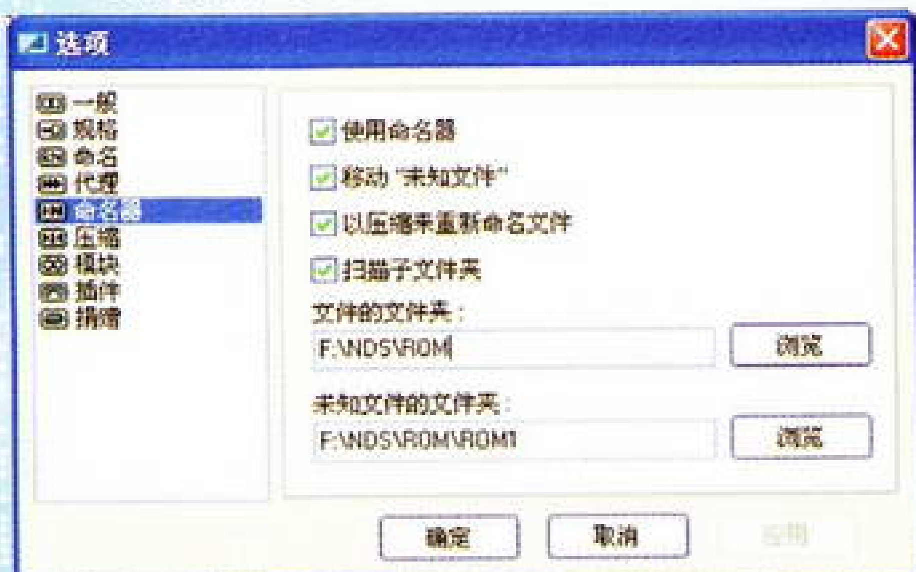
▲导入数据后，OfflineList就能正常使用了。

开，NDS数据资料会成功导入。注意下载的ZIP数据文件不必解压缩，OfflineList能够正常读取。如果要删除数据资料，需要勾选相应的数据资料，然后点击删除按钮。

点击关闭，关闭数据文件管理对话框。在DAT按钮左边的下拉框中选择NDS-Unofficial Officelist，上面的ROM列表就会变成简体中文的NDS ROM列表。

使用方法

一切准备就绪后，我们就可以通过OfflineList来管理NDS ROM了。首先我们要确定NDS ROM的存储路径。为了方便OfflineList的管理，要先把所有的ROM集中到一个文件夹中。另外，ROM可以是以.nds文件名结尾的原始文件，也可以用ZIP方式压缩，但不能用RAR等其它方式压缩，否则OfflineList会不识别。小超是把所有的NDS ROM放在F:\NDS\ROM目录中。另外，还要专门建立一个存放不正确ROM的地方，小超在F:\NDS\ROM又建立了一



▲设定命名器前，要先建立相应的文件夹。

个名为ROM1的文件夹。

点击工具，进入选项对话框。点击命名器，将文件的文件夹改为F:\NDS\ROM，将未知文件的文件夹改为F:\NDS\ROM\ROM1。点击确定后，OfflineList会搜索所有的NDS ROM并在列表中显示。

OfflineList的主程序分为两个部分，左边是全部ROM列表，按编号显示所有的NDS ROM；右边是ROM具体信息，上方显示游戏画面，中间部分显示游戏名称、语言、发行、容量等具体信息；下方则是ROM查询，可以输入游戏名称，也可以根据语言、大小等多种方式查询ROM。

OfflineList以颜色来区分ROM，有效ROM名称是绿色的，如果ROM的名称错误则显示为黄色，红色名称的表示目前缺少的ROM文件。最下方不同颜色方块后的数字，表示各种ROM的数目，点击文件菜单选择重新整理，OfflineList会对所有的ROM文件进行扫描。如果是不正确的ROM，则会自动放在ROM1文件夹中。

刚下载下来的ROM文件一般都是英文名称的，我们可以使用OfflineList自动改名。方法是选择文件菜单中的重新命名。所有的ROM文件都是以数据资料中的中文名称命名的。

NDS上经常会有新游戏被DUMP，可以通过在线更新来获取新的ROM数据资料。方法是点击工具菜单，选择在线更新。在线更新对话框中勾选相应的数据资料后，点击开始，软件会开始更新数据资料。

EZFlash的数据资料文件只提供文字列表，并不提供图片；GBADVANsCEne的数据资料则可以在线更新图片；溜溜看看制作的数据资料



借用了GBADVANsCEne的更新网址，所以也能在线更新图片。注意，国内不能正常访问GBADVANsCEne的网站，要在选项中选择代理服务器，并填入服务器地址：196.7.0.160，端口：80后，才能正常联网更新。

除了在线更新获得图片外，大家也可以从网上下载图片包，然后拷贝到OfflineList安装目录下imgs文件夹中相应目录中。如果是EZFlash的数据资料，则要拷贝到imgs中NDS-Unofficial OfflineList下，并且要新建名为“1-500”的目录。当然，不怕麻烦的话，大家也可以自己制作图片放入，每个游戏两幅图片，均为PNG格式，以01a.png、01b.png的形式命名。

CLEAN ROM的识别

现在越来越多的烧录卡开始支持NDS CLEAN ROM的烧录。所谓的CLEAN ROM是

0200 - 泡泡龙DS (JP)(SCZ)

名称：Bubble Bobble DS
出处：日本
发行：Taito
来源：SCZ
存取：Eeprom_4Kbits
大小：256 Mbits
编号：200
语数：1
备注：泡泡龙DS
CRC：D57D58F2
语言：日文

▲通过OfflineList，我们可以查验ROM的CRC码。

指没有打补丁的游戏ROM。CLEAN ROM能够通过文件的CRC码识别，每个文件都有一个单独的CRC码，如果文件变动，那么CRC码也会发生变化。可以说CRC是文件的身份证。

OfflineList能够帮助我们识别CLEAN ROM。经过整理后，OfflineList会自动将不正确的ROM放到与之对应的文件夹中。而剩下的ROM，都是CLEAN ROM。另外，在ROM的信息中，也会显示文件的CRC码，方便我们鉴别。

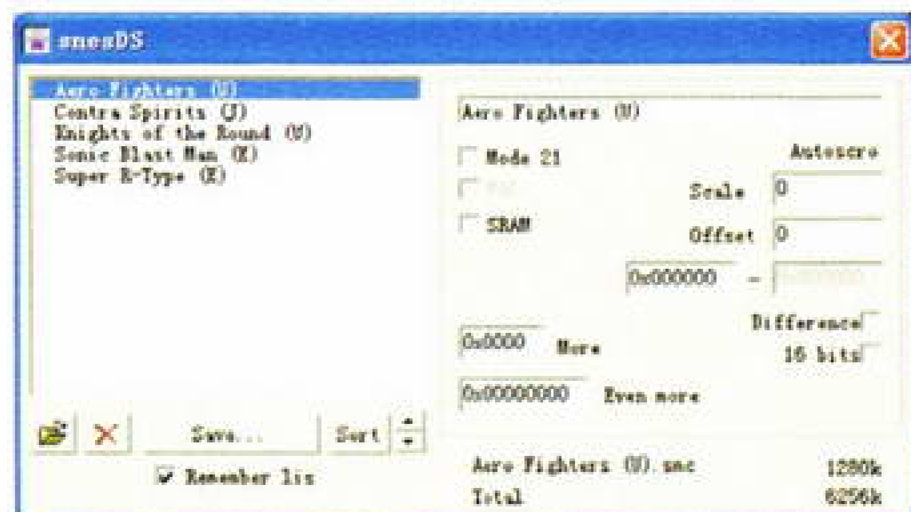
不用不知道，当你用过OfflineList，你就会真正爱上它。管理起ROM来真是太方便了，呵呵。

掌机软件新闻

NDS软件新闻

SnesDS新版放出

NDS上的SFC模拟器SnesDS在11月27日发布V20051127版。新版修正了RDNMI和TIMEUP方面的两个小问题。现在SnesDS已经能够正常模拟不少SFC游戏，包括《快打旋风3》、《R-Type》、《圆桌武士》等等，虽然贴图方面还有点小错误，但速度已经正常。下载地址：http://pocketspc.pocketheaven.com/snesds11272005.zip。



▲SnesDS的电脑端程序。

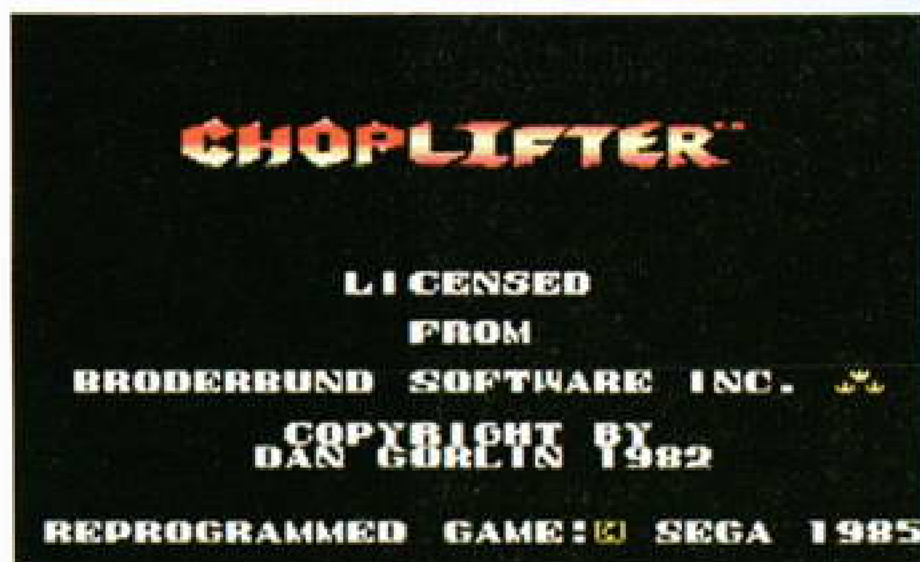
RAIN新版发布

NDS用存档备份软件RAIN在12月1日发布R07版，修正了一些小Bug。下载地址：http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/rain07.lzh。如果你的烧录卡不能正常备份游戏进度，可以考虑用RAIN试试。

GBA软件新闻

SMSAdvance新版发布

GBA上的SMS、GG模拟器于11月30日发布V1.2版。新版增加了对图形模式0和2的支持，能够运行《F16战士》以及众多SG1000游戏，另外新版中能够正常存储32KB大小的SMS游戏存档了。下载地址是http://hem.passagen.se/flubba/download/SMSAdvance12Bin.zip。



▲新版SMSAdvance能够模拟运行SG1000游戏了。

最近看到别人玩《马里奥赛车》真是羡慕无比，谁让自己没有2M记忆空间的正版卡引导来着？期待烧录卡厂商能快快放出新程序突破瓶颈。最后感谢GBMAD小组(http://www.GBMAD.com)和齐鲁在线(http://www.QLWWW.com)玩友的大力支持。

文 Binbin30 编 铭风



PSP热点新闻追踪

就快到圣诞节了，所以最近PSP大作游戏的发售特别多。特别是最近《牧场物语》和《怪物猎人 携带版》等人气大作的发售，更是让PSP玩家兴奋了起来。而且在最近的PSP破解方面，又有了许多可喜的进步。好了，让我们来了解近期热门的PSP情况吧。

一、PSP周边情况



▲霸王包豪华PSP版本

最近PSP的市场上面已经出现了SCEI专门在冬季发售的GIGA PACK豪华版本，市场上称呼这个版本的PSP为“霸王包”PSP，该版本最大的特点就是赠送1G容量的SONY记忆棒。黑色版本的零售价格为2194元，而白色版本的零售价格为2204元。不过笔者在看过了霸王包豪华版本PSP外包装之后，发觉实物产品的包装不如照片上的好看。霸王包豪华版PSP的系统版本号为2.5，也就是不能够运行自制软件和ISO游戏，所以买了霸王包豪华版本PSP的玩家，只有老实地玩正版UMD游戏了，在记忆棒上面玩游戏的愿望只能希望以后有硬件高手破解了。当然最近还有一个商家制造出来的版本销售，那就是记忆棒被拿出来销售之后的霸王包豪华版本PSP，这个版本把记忆棒单独分离出来销售，所以价格比较便宜，零售价格为1797元。当然笔者认为这个版本的售价已经与1.5台湾豪华版本1835元的售价接近了，作为使用上的考虑，玩家普遍都是会选择后者购买。

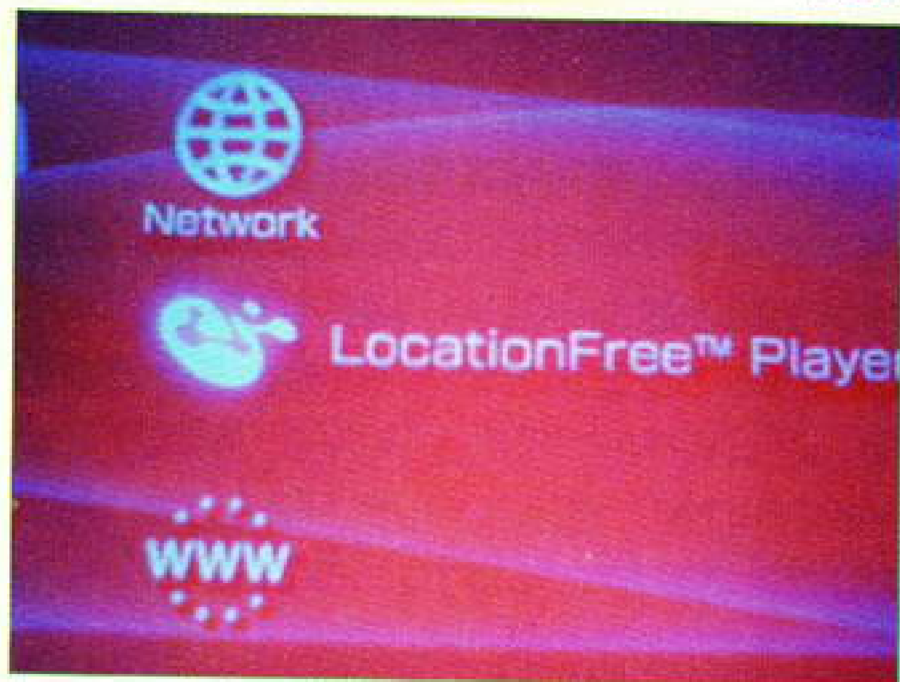
二、PSP破解情况

① PSP新游戏执行文件采用加密方式开发

目前从最新的PSP游戏《牧场物语》发布的ISO镜像文件就可以了解到，这个ISO文件如果不经过破解，目前任何一款PSP引导程序都没有办法正常引导运行游戏。不过好在世界上破解高手非常多，这次在《牧场物语》破解上面贡献最大的破解高手竟然是一位荷兰的MM。真是一位让人敬佩的女性破解高手，也就是她发布了一款能够破解牧场物语游戏执行EBOOT文件的破解工具，才让《牧场物语》顺利地通过引导程序在记忆棒上面成功运行。不过目前牧场物语这个游戏还有一个最关键性的问题没有解决——游戏存档保存问题，使用记忆棒引导运行游戏之后，存档不能够正常的保存，估计在存档保存写入数据部分还是存在加密程序的检测，即使使用正版游戏备份

出来的存档文件也不能够正常存档。看来目前在PSP新游戏的开发上面，逐渐采用对游戏执行文件EBOOT文件加密的方式和存档加密的方式来降低引导程序直接引导记忆棒运行PSP游戏的可能了。不过俗话说“道高一尺，魔高一丈”，这句话在破解届最灵验不过了，虽然目前《牧场物语》的游戏存档暂时没有解决，但是在全世界大范围内的破解高手来说，要破解这个技术瓶颈还是有可能的，让我们拭目以待吧。

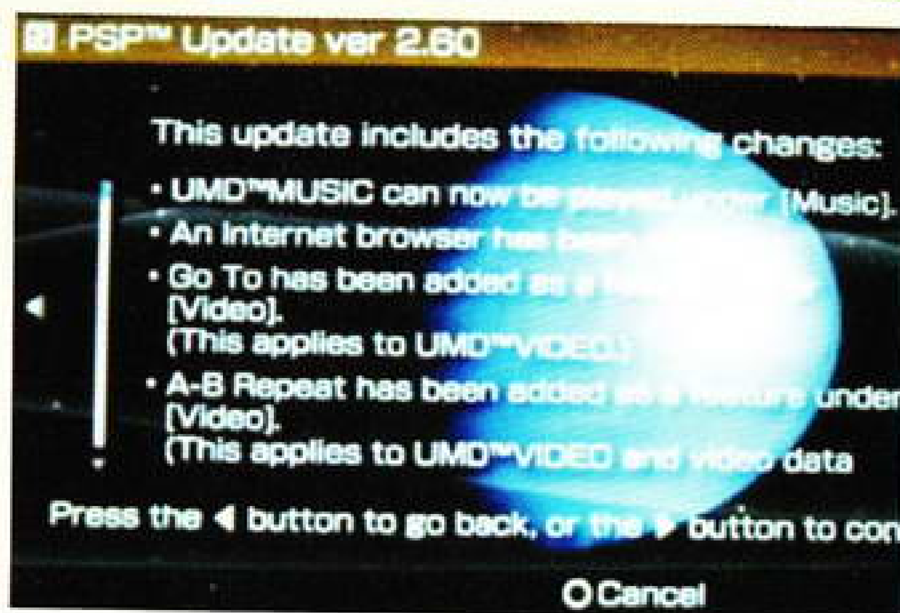
2 MPH FIRMWARE LOADER发布



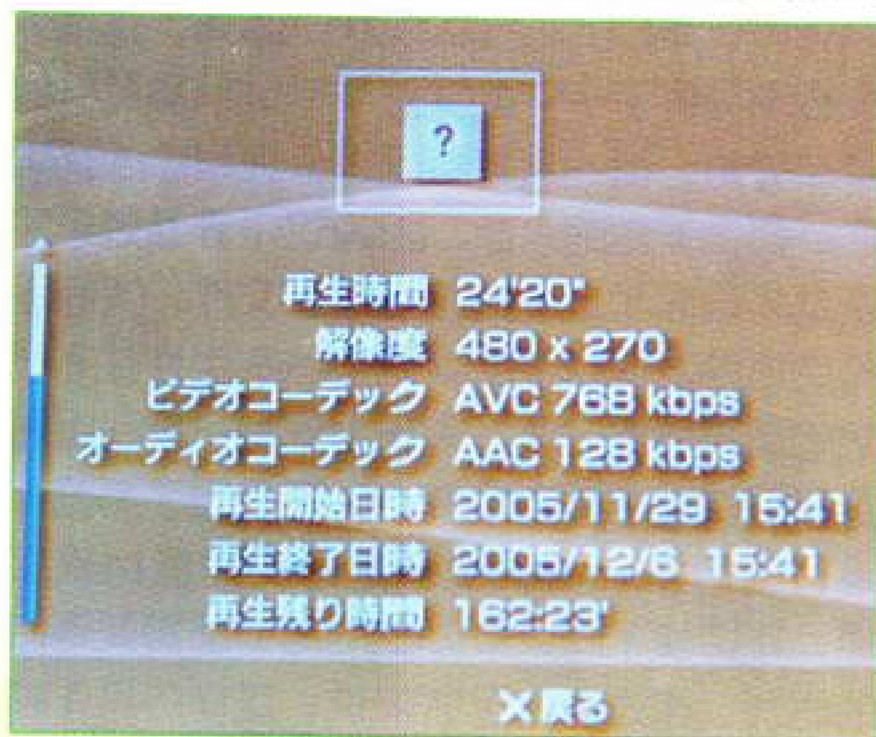
▲1.5版本PSP能够通过FIRMWARE LOADER程序模拟出2.0系统。

发布了PSP系统降级程序的MPH小组，最近再接再厉发布了一款FIRMWARE LOADER的系统软件引导程序。在1.5系统上面运行这个FIRMWARE LOADER程序之后，即能够在内存里模拟2.x以上PSP系统的环境，这样就能够运行必须2.x系统才能运行的UMD游戏，例如《GTA》。不过目前由于该程序还是测试阶段，所以虽然在运行了这款FIRMWARE LOADER软件之后，PSP系统界面就转变成为与2.x系统一模一样的界面，而且也增加了网页浏览器的菜单，但是这些通过FIRMWARE LOADER引导程序模拟出来的功能却不能正常使用，特别是会出现如A V C 编码格式的MP4文件不能播放的问题，如果是真正升级到2.x系统的PSP主机是能够正常播放的。笔者感觉这个引导程序应该属于未来PSP游戏能否破解运行的一个研究方向。特别是使用UMD EMU0.8C软件在运行FIRMWARE LOADER程序之前，先载入一个游戏的ISO文件，在运行FIRMWARE LOADER之后，在PSP里还是能够发现原来栽入到系统中的ISO游戏，如果FIRMWARE LOADER引导程序能够解决2.x系统的实模式问题，那么将来的游戏就有可能通过这种方式运行。让我们期待MPH小组更进一步的研究吧。

三、PSP系统更新情况



目前PSP最新的系统软件已经升级到了2.6版本，该版本在原来2.5系统功能的基础上主要增加了5个功能。第一，增加了RSS频道功能，这个RSS功能只对应RSS的广播，可以以流媒体形式播放MP3和AAC之类的音频文件；第二，增加了Location Free Player状态下的音量调节选项；第三，增加了网络浏览器的字体编码，主要增加了中文简体(GB18030)字体编码和中文繁体Traditional Chinese (Big5)字体编码。增加了这些中文字体编码之后，PSP的网络浏览器功能又更具有实用性了。不过在测试中发现，虽然能够浏览中文字体的网页，但是会发生字体不够美观的情况，有些字体会太大，而有些字体又太小，希望下一个版本能够改善浏览器中中文字体显示的问题；第四，增加了可以直接从网站上下载对应DRM(数字版权加密)的AVC编码格式



▲480×272分辨率AVC压缩编码的MP4视频文件。

的视频文件来观看。这个第三点的功能咋眼看起来并不起眼，但是测试过的玩家会惊奇的发现，在日本的网站上下载免费的经过数字版权加密过的测试视频能够在480×272的分辨率下播放。这个才是最大的变化，不过采用数字版权加密方式制作的视频文件存在一个时间的概念，例如日本网站中提供的免费测试视频片断仅仅能够提供7天时间的播放时间，过了这段时间之后，这个视频将会作废而不能够播放了。如果能够破解这种加密方式，那么PSP用来直接播放480×272分辨率的AVC压缩编码格式的MP4视频就能够实现了。本来PSP在硬件设计上就具备480×272分辨率视频播放的功能，就因为商业上的策略而被人为屏蔽，这样商业意图明显的限制实在是太不厚道了；第5，增加了播放微软WMA音频格式音乐。要增加这个WMA音乐播放功能，需要在网络上激活一次，如果PSP玩家没有无线网络上网的环境，那么就不能够激活这个功能了。

四、模拟器情况

① 1.20版本MD模拟器



目前PSP上面模拟器的发布更新，没有以前那么多了。估计是遇到了技术瓶颈而在潜心钻研所造成的现象。笔者最大的心愿就是能够看到SFC模拟器能够在PSP上面全速的完美模拟出来，这个心愿也是非常多SFC时代走过来的玩家的心愿。近期主要更新的模拟器就是1.20版本的Dgen Sega Genesis，这是一个MD模拟器。主要更新如下：在现有的68K核心上升级了，增加了高速68K核心功能，增加了68K核心变动设置，音频部分Z80芯片核心替换了。

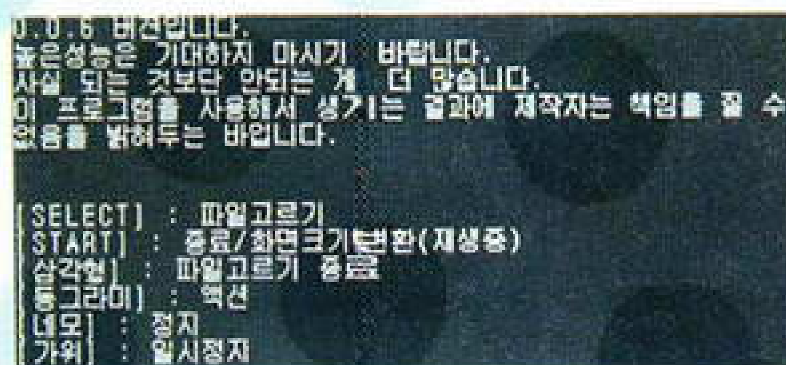
五、自制软件情况

① PSP外壳主题软件



这是一款在PSP上面使用的X5 Portal主题外壳软件，目前的版本为1.0版本。这款外壳程序提供了一个类似于APPLE OS风格的菜单效果，第一次看到这款外壳程序的玩家估计都会非常的兴奋，因为这个界面效果实在是太漂亮了。不过在下载了文件，实际运行之后就发现原来这款软件的实用性并不像它的漂亮外观一样。实际上他是一款利用浏览器来使用的外壳程序，由于采用了浏览器运行的方式，所以程序运行的速度比较缓慢，在切换不同菜单功能的时候都需要等待的时间，作为外壳程序来说，这样的操作感觉还不如原来PSP自己的系统程序。所以笔者也希望，开发者能够改变运行的方式，能否直接采用程序运行的方式而不是浏览器运行的方式。在运行这个程序的时候，PSP的系统必

② PSP Media Player新版本发布



须升级成为2.0版本。笔者期待这款精美外壳程序进一步的更新。

能够在PSP上面播放DIVX、XVID视频编码AVI文件的PMP软件，目前发布了0.06版本。该版本增加了MP4格式文件的播放功能，不过播放的速度非常的缓慢，只能期待下一次的更新了。笔者认为实际上这款PMP软件只要能够解决DIVX和XVID视频编码格式文件的全速播放效果就完美了，根本不需要再增加MP4播放的功能。因为采用DIVX或者XVID视频编码转换要比MP4格式视频编码转换容易，而且

画质效果也不差。不过对于一款以PMP为软件名称的多媒体播放软件，支持更多的多媒体视频格式也是他的最大目的吧。

3 GPSP V2软件发布



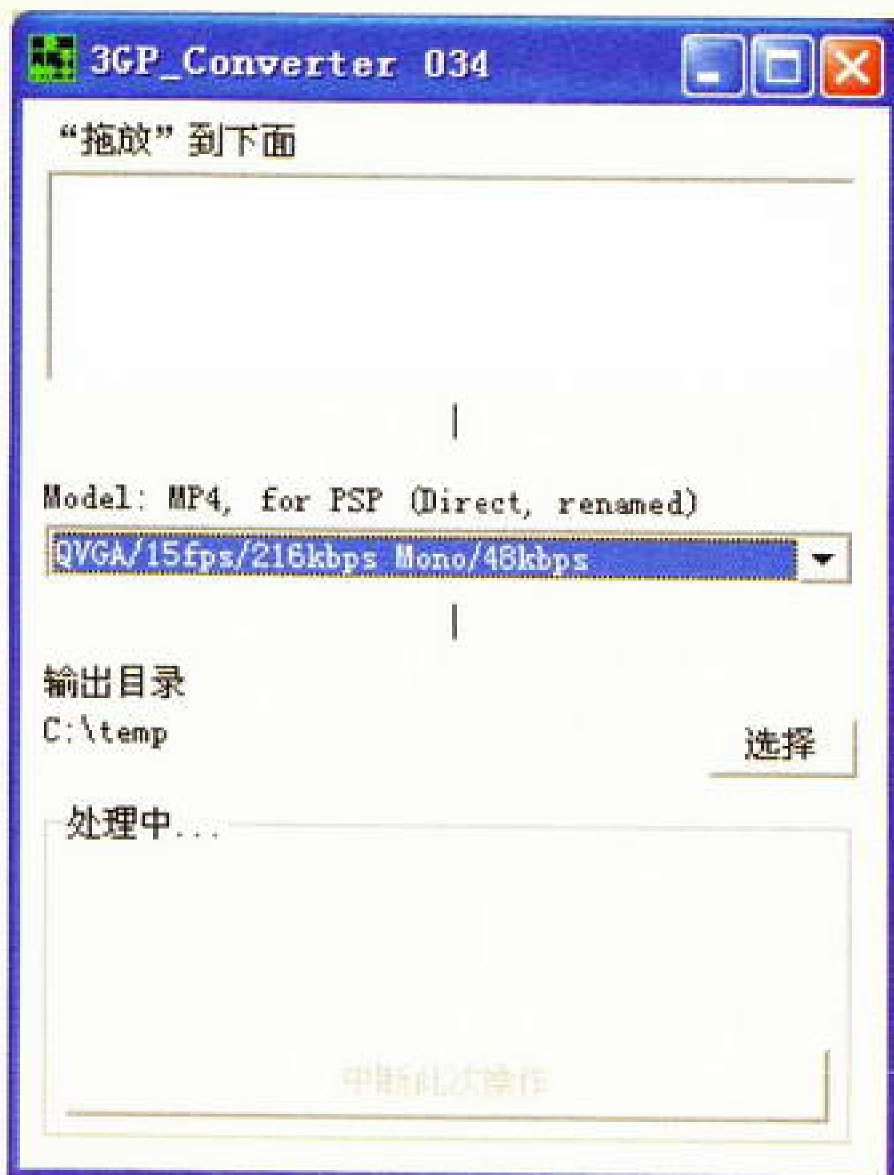
GPSP是GPS front end program for PSP的简称。这是一款国外玩家自己设计的在PSP上面使用GPS(全球卫星定位系统)系统的软件。严格意义来说，这个软件必须配合硬件才能够正常使用，软件的最新版本为0.2版本。使用它就能够准确地知道自己所在的位置，在出门旅游或者驾车旅游的时候使用，还是非常方便的工具。当然要想使用这款GPSP的软件，还需要自己DIY一个GPS信号接收器出来，(汗)。这样才能够正常的使用软件。


▲需要自己DIY一个GPS信号接收器。

六、视频转换软件情况

1 3GP Converter v0.34发布

目前3GP Converter视频转换软件更新到了V0.34版本，这个版本配合AVISynth 2.56版软件就可以实现RM、RMVB、WMV、MKV文件的直接转换功能，而不需要像以前一样得先行把声音信号导出来，才能把RM、RMVB文件转换成为MP4文件格式。并且能够转换存在SRT、SSA、SUB外挂字幕的视频文件，还可以直接进行AVC视频编码格式的MP4文件转换。如果想要转换最好质量的MP4格式的软件，那么肯定就是这款3GP Converter视频转换软件。喜欢在PSP上面看视频的玩家，赶快下载使用吧。



《Talkman》终于发售了，笔者也进行了测试，发现如果那位朋友在外出遇到语言障碍之后，如果希望《Talkman》软件能够救你的话，那就大错特错了。《Talkman》只能适合对外语一窍不通的人使用，因为它只能翻译简单的几句外语。看来想要在PSP上面达到同声翻译的效果，还有很长的路需要走呢。说说题外话，最近Xbox360美版产品发售了，在意外的测试中发现Xbox360竟然可以识别PSP内记忆棒的内容，其实这个问题一点也不奇怪，因为Xbox360就是一台特殊架构的电脑，能够识别出PSP是很正常的事情啊。

游戏万花筒

栏目主持：胧月＆海文

驾驶你的”MS”去兜风！

提供：海文

驾驶巨大的MS想必是每一个高达FANS的“最终幻想”吧，不过以现在人类的科技发展水平，要想实现这样的幻想似乎还是一个比较遥远的梦，不过这款“RX−78−2 GUNDAM”也许可以让心急的你提前过把瘾哦。

“RX−78−2 GUNDAM”不是阿姆罗的专用座机吗？呃……当然，不过这里的“RX−78−2 GUNDAM”其实是一辆自行车。这款由日本自行车厂商OAKS推出的高达主题自行车算得上是周边产品里的“大宗货物”了。该产品的全称为“GUNDAM BICYCLE 20型 RX−78−2 GUNDAM−7S”。大家相信只要一看到它的外形就会很自然地联想到动画原著中阿姆罗驾驶的“白色恶魔”，而这款自行车也正是以高达为主题，面向高达FANS们所设计的。在设计的过程中可是得到过大河原邦男先生的不少建议的哦。



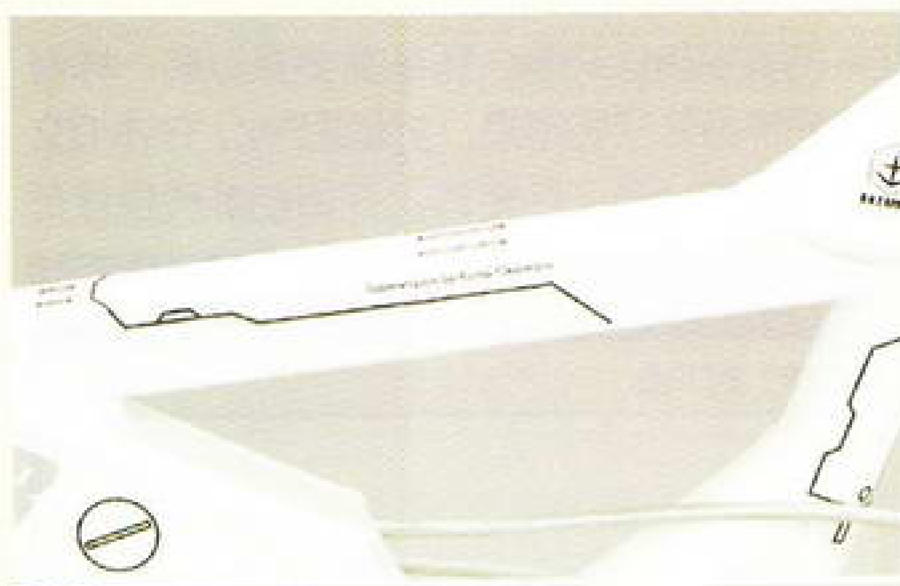
▲车身的涂装采用了红白蓝三色，和正统高达机体的涂装相同。



▲看见联邦的军徽了吗？



▲车身的细部也被修饰得非常漂亮。



▲给人一种精密机械的感觉。



▲“MOBILE SUIT”和“Earth Federation Force”的字样清晰可见。

怎么样？骑着这么一辆自行车出门肯定是非常拉风的一件事，不过好货不便宜，这款高达自行车的售价也“高达”50000日元，并且不零售，只接受网上的预订……看来想当NEWTYPE也离不开资金的支持啊（汗）。

当然，并不是所有人都喜欢精致、细腻的高达系机体，喜欢扎古这类更为粗犷、更加有男人味的机体的人亦为数不少。精明的厂商自然是不会让这些消费群体感到失望的，于是便有了这一台以扎古为主题设计的自行车。这款自行车的全称为"GUNDAM BICYCLE 26型 MS-06 ZAKUII-21S"。和前面那一台高达主题自行车可谓是交相辉映。个人感觉这款"扎古"外观上确实是要比"高达"要更酷一些，军绿色的涂装使车身显得更有重量感和运动感，同时车身上也忠实再现了扎古身上的导管，看上去与原著中的扎古更加神似了。原著中高达与扎古的制造成本相差巨大，不过在变成自行车后，二者就可以说是平起平坐了，这款扎古自行车的定价一点也不比它的"兄弟机"便宜，同样是 50000 日元……



▲车身的结构与"高达"有着明显的差异。



▲军徽自然也是吉翁军的。



▲车身上的导管超有感觉。





▲其余的细节部分也处理得很有机械感。

《太鼓之达人 携带版》下载音乐

提供：马修



某日，胧月兴奋地和我说，Namco给PSP的《太鼓之达人》增加了《灵魂能力2》的曲子，算一算从发售至今，Namco已为《太鼓之达人》额外增加了8首音乐了，Namco果然厚道。不过到网上却发现很多玩友还是不明白其下载方法，这下轮到马修不厚道了，忙碌中竟然忘了把下载方法分享给大家，这次就补上吧。

首先是必备的东西，要有PSP、一个够大的记忆棒（一首曲子约1～2M），能上网的PC以及把PC和PSP记忆棒连接的周边（如USB数据线），当然还要有《太鼓之达人》这个游戏，官网说是UMD，其实用记忆棒玩也一样下载。

好，下面开始下载了，进入游戏，按"モ－ド选择"（模式选择）－"ゲ－ム设定"（游戏设定）－"メモリ－スティック デュオ"（记忆棒）－"ダウンロ－ドの准备"（下载准备），接着就在记忆棒的SAVEDATA文件夹下生成一个名为"PPCD00765_NAMCO_TAIKO"的下载设定文件夹，同时会有提示，告诉你以上准备只针对于初次下载，以前就已经生成好的文件夹就没必要重复了。



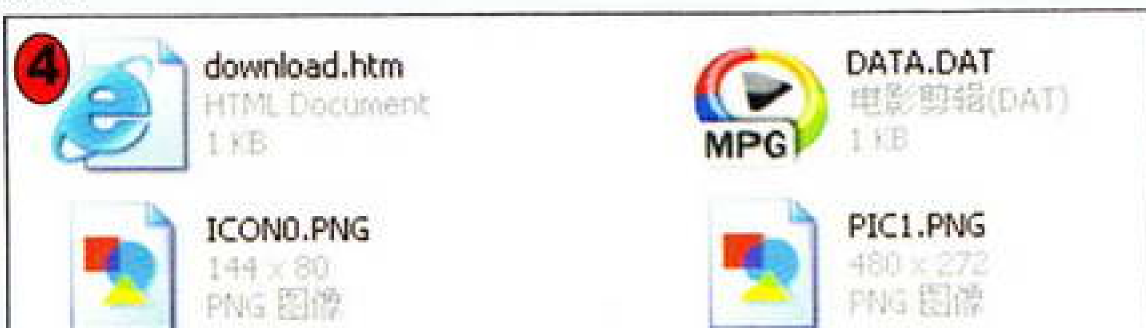
▲选"ダウンロ－ドの准备"



▲把PSP和PC连接。



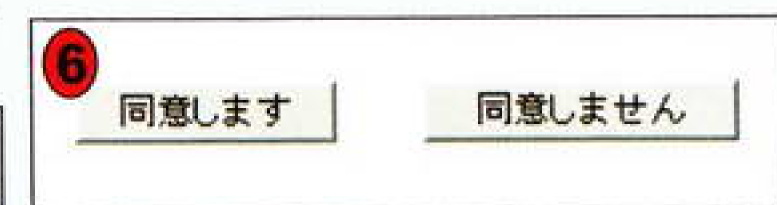
▲进入PSP\SAVEDATA\PPCD00765_NAMCO_TAIKO。



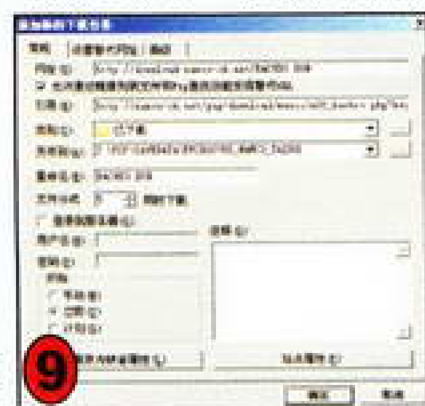
▲点download.htm，就连接上了Namco为《太鼓之达人 携带版》下载音乐的专门网页。



▲直接选第二项"さぁ！ダウンロ－"（嗯！下载）



▲进去后是一长篇的"利用规约"，直接点下边的"同意します"（同意）便进入了曲目页。



◀注意路径选择正确，假如J盘对应PSP记忆棒，那么路径就是J：\PSP\SAVEDATA\PPCD00765_NAMCO_TAIKO，要把文件直接下载在PSP记忆棒中。



▲第3条下面就是对应的乐曲，目前一共有8首曲子，点击曲名就进入了该曲目的下载页（支持同时打开多个曲目下载页）。



◀每个曲目下载页里面有DON和KAT两个文件，这两个文件都需要下载，直接按图标，右键另存或用下载工具（如FlashGet等）都可以下载。

好了，下载完毕，开机后进入游戏先会有读取画面，进入游戏后在"演奏ゲ－ム"中就发现多了几首右上角DL标志的新曲子，痛痛快快地挑战新乐曲吧！



怪物猎人壁纸欣赏

提供：胧月

《怪物猎人 携带版》是本月PSP平台上最为璀璨的一颗星，首日9万4千的销量创PSP游戏销量新高。奉上PS2版的4张壁纸，希望大家喜欢。

下载方法：进入http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/，点击页面上方的“ダウンロード”，再点击“壁纸”即可。









《超级马里奥兄弟》玩偶

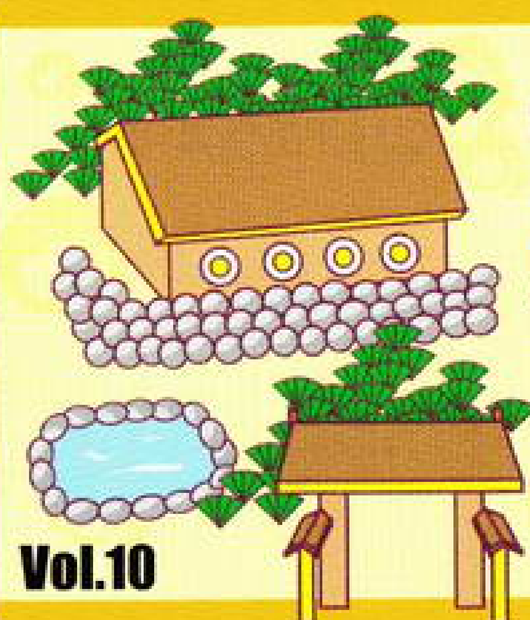
提供：雷伊

之前的“游戏万花筒”中，我们曾经为大家介绍过《超级马里奥兄弟》的FC卡带型计算器，这次我们来看看与《超级马里奥兄弟》相关的玩偶。这种大型绒毛玩偶之前曾经推出酷栗宝和香菇小子两种款式，这次新发售的是第二弹，包括会飞的啪嗒酷栗宝和乌龟诺可诺可两款，长度约为27厘米，售价为每个1500日元（约合人民币110元）。别看这两个家伙在游戏里面扮演着敌方喽罗的角色，但做成绒毛玩偶后还是相当可爱的，在加上个子不小，抱在手里的感觉一定非常棒。大家光看数据的话可能会并不容易感受到它的实际大小，下面给出它们和其他物品的大小对比图，这样它们的大小就一目了然了。


▲酷栗宝和一般PS2游戏比较，长度上差不多是PS2游戏包装盒的两倍。


▲任天堂的新掌机GBM差不多只有诺可诺可的一只脚那么大。


▲1日元的硬币放在诺可诺可身边，不仔细看的话还真发现不了呢。






忍者の里

伊贺忍者博物馆（中）——忍者生意经

上辑讲了忍者们起床后怎么锻炼自己，锻炼完了干什么，继续训练，或者去执行机密任务？如果你这么想可就大错特错了。时代不同，忍者也会进步，现代忍者的生活跟大多数人的想象绝对有出入。特此忠告：本文绝非恶搞，如阅毕有喷饭、发疯、岔气者，笔者一概不负责任。

心愿成就术



这、这、这……这是啥？（胧月：抱歉，我已经喷饭了。）不要以为这两位是在COSPLAY，他们可都是货真价实的伊贺忍者，不过属于白领阶层。西装领带，制服笔挺，出入高档写字楼，当然希望自己财源广进。到达公司的第一件事，就是按照忍者的传统结九字印。全员结完印，祈祷一天工作都能顺利进行。

多媒体采用术



如今这社会是信息时代，您要是不会上网可就太落伍了。想知道美国某总统小时候邻居家孩子的三表姨养的狗身上有几块斑点，亲自去查可得费老大的劲。有了网络，用“狗狗”一搜，立马搞定。忍者又是个对情报搜集极为重视的群体，天天坐在电脑前也就不算新鲜事了。Yakumo认为，以忍者的这种实力，搞个八卦周刊绰绰有余。

交流沟通术



日本人做生意有“菠（ほう）薐（れん）草（そう）”（日语“菠菜”）的三字真言，代表“报（ほう）告”、“连（れん）络”、“相（そう）谈”。交流才有进步，即使走在街上，忍者也会就生意上的事情跟同伴仔细商讨，这里体现出忍者团体的团结与一致。

情报分散术



忍者不仅要内部团结，外界的人脉也要仔细打理。一己之力终归有限，有一个可靠的搭档非常重要。无论出入什么场所，忍者中干部级别的人物通常会带着搭档，作为自己分身般的存在。

二重吹息术

时间就是金钱，成功人士通常会有一个严密



的时间表。虽然现在交通已经很发达，可最能派上用场的还是自己的一双腿啊。瞧这位，走路都带着残象。（胧月：“我打赌这是用相机搞出来的名堂。”Yakumo：“……”）忍者运用自己修行时独特的呼吸方法，即使是高速移动也能保持呼吸舒畅。

士气高扬术



商场如战场。忍者中的智将要在各个谈判中大获全胜，就需要周密的战略安排。一切妥当后，进入战场前结一次九字，斗志会在无形中汹涌而出。

恶灵退散术



依然是九字。绝大部分商人都相信“运势”的存在，顺利的时候用膝盖做出的决定都是对的，而运交华盖时则怎么做怎么赔。所以忍者在谈判前也会利用九字辟邪，将对自己运势不利的各种外道驱逐开，达到谈判成功的效果。

目标必达术



不打无把握之仗，既然确定的目标就要志在必得。坐在谈判桌前，回忆一下之前准备的战术战略非常重要。这时需要集中精神，摒弃杂念。将双手手腕放到口边，调整自己的呼吸也是伊贺忍者的秘术之一。再次结九字，使自己心情平静。

精神统一术



随机应变、懂得进退，这里也需要忍术的支撑。精神统一的目的是要觉察出对手的战略和其心情上的细微变化。此外，当谈判的过程中出现一些超出自己预计的状况，导致自己方寸大乱时，必须运用此法摆脱现状。此时对墙而坐，镇定心情，一边口念“a ki sa ta”的忍者真言，一边检讨自己在刚才的谈判中漏过了哪些细节，犯了哪些错误。冷静之后，继续进行下一轮的谈判。

隐遁术



有生意自然会有竞争，对手跟踪刺探我方商业情报的情况自然也不会少。这时就要在对手不注意的时候调整呼吸，安定情绪，躲进对手找不到的地方，接着快速离开。

心身静寂术



谈成生意后，将紧张的心情和疲惫的身体放松放松，同时积蓄斗志，思考下一步的对策。站在客观立场再次分析自己的所作所为，以手刀结印，预祝在以后的商战里节节胜利。

编者的话

本辑的文章很另类，算是打破了一个认知界限。大家之前也没能想到忍者能这样吧？不过个人对“隐遁术”实在表示怀疑，真有这样躲避追踪的吗？光是那身衣服穿在身上就不知道有多显眼。即使你跑過八条街，我随便问一个眼睛不怎么好使的老爷爷都能找到你……（— =|）



楽しく学ぼう
轻松日语教室



每个12月的第一个星期日都是日本语能力测试的日子，当大家拿到手里这本《掌机王SP》时，许多学习日语的读者们也都经历过考试了，海文在这里预祝各位考生们都能够一次性顺利通过，当然，如果结果不是那么理想的话也大可不必灰心。努力！就肯定会有回报！

日语基础语法

指示代词ここ、そこ、あそこ、どこ

在《掌机王 SP》28辑中曾经为大家介绍过指代物体的指示代词“これ、それ、あれ、どれ”，这次要说得则是指代场所的指示代词“ここ、そこ、あそこ、どこ”。和指代物体的的指示代词一样，指代场所的指示代词同样有近称、中称、远称以及不定称之分。“ここ”是近称，指说话人身边的场所；そこ是中称，指听话人身边及稍远一点的场所；あそこ是远称，指不在对话者双方身边或是远处的场所。而どこ就是表示疑问的不定称了。

那么物体指示代词和场所指示代词之间有什么共同点呢？很明显，它们都是用こ、そ、あ、ど来表示所指代对象的远近及疑问概念的，日语中除了物体指示代词和场所指示代词之外还有不少类似的指示代词，这些都统称为“こそあど系指示代词”。



例句：

ここは**私**（わたし）の**勤**（つと）める**会社**（かいしゃ）です。

koko wa watasi no tsutomeru kaisya desu。

这儿就是我上班的公司。

そこの**窓**を**閉**じてください。

soko no mado wo tojitekudasai。

请把那里的窗子关起来。

あそこに**立**っている**人**、**知**っていますか。

asoko ni tatteiru hito,sitteimasuka。

那边站着的那个人你知道是谁吗？

「**赤**ちゃんはどこからくるの？」はかなり**個性的**なゲームですよ。

akachan wa dokokara kuruno？ wa kosei teki na geemu desu。

《小宝宝从哪里来？》(即《为你而生》)是一个相当个性化游戏。

星期的数法（括号中为假名写法及读音型号）

星期日	日曜日	（にちようび 3）
星期一	月曜日	（げつようび 3）
星期二	火曜日	（かようび 2）
星期三	水曜日	（すいようび 3）
星期四	木曜日	（もくようび 3）
星期五	金曜日	（きんようび 3）
星期六	土曜日	（どようび 2）
星期几	何曜日	（なんようび 3）

月份的数法

一月　（いちがつ 4）
二月　（にがつ 3）
三月　（さんがつ 1）
四月　（しがつ 3 ）
五月　（ごがつ 1）
六月　（ろくがつ 4）
七月　（しちがつ 4）
八月　（はちがつ 4）
九月　（くがつ 1）
十月　（じゅうがつ 4）
十一月　（じゅういちがつ 6）
十二月　（じゅうにがつ 5）



有趣的日本谚语

火（ひ）の**無**（な）い**所**（ところ）に**煙**（けむり）は**立**たぬ。

hi no nai tokoro ni kemuri wa tatanu。

这句话按照字面上的意思来理解就是"没有火的地方也就不会有烟冒出来"，当然了，既然是谚语就肯定不会是这么简单。其引申意就是一个人假如没有让人值得怀疑的地方，那么关于他的谣言也就无从出现。另外一个意思指"出现某种结果必然有其相应的原因。"就第一个意思而言，就是汉语中与其意思相近的谚语就应该是"身正不怕影子斜"，而与第二个意思相对应的汉语成语就应该是"无风不起浪"了。



豚（ぶた）に**真珠**（しんじゅ）

buta ni sinjyu

直译就是把"珍珠拿给猪"（汗……），其实与这个谚语意思差不多的中国成语可能大家也能很快反应过来，那就是"对牛弹琴"。二者都是指"将有价值的东西交给完全不理解其价值的人是毫无意义"需要提出的是虽然这个谚语在日本非常常用，但其实出处并不是日本，而是来自于《圣经新约》。还有一个与这个意思相同的日本谚语——猫（ねこ）に小判（こばん），"小判"是日本江户时代流通的金币，意思也是很好理解的。说起来还真是巧了……不管是中国、日本、还是西方国家竟然都有和"对牛弹琴"意思相同的谚语，并且所用的词汇也都如此相似……看来世界还真是小啊（^_^）。

栏目主持 海文

游戏美图秀

要说"《真三国无双》系列"凭什么能够每一款新作都能取得不俗的销量，充满个性的人物设定绝对是功不可没，其中的女性角色们更是风情万种，这次的主题就是"《真三国无双》里的女性们"。



◀要说"《真三国无双》系列"中最有女王气质的女性角色，那当然是非甄姬莫属。



▲孙尚香则给人一种运动型青春少女的印象。



◀大众偶像型的美女貂蝉。

■当然，也别忘记充满野性美的祝融。





▲大乔和小乔毫无疑问就是LOLI情结在游戏中的体现。

掌上动漫游

栏目主持 胧月

动漫情报站

The King of Fighters——Another Day

累计出货350万以上的人气格斗游戏《KOF》终于动画化！动画以我们熟悉的南镇为舞台，将"《KOF》系列"的历代主人公们复杂地交织在一起，展开4个波澜壮阔的故事。(不、不愧是大杂烩型游戏啊。)本作还与游戏《KOF最强冲击2》有着一定程度的关联。制作方则是由出品《攻壳机动队S。A。C》而闻名的Production IG和《KOF最强冲击2》的开发小组共同担当的，不管是游戏迷还是动画饭，都没有理由错过这部作品了吧？和炎之继承者们共同燃烧吧！本作于2005年12月2日开始放出。



圣斗士星矢 冥王哈迪斯冥界编 前章

作为圣斗士星矢诞生20周年纪念！哈迪斯十二宫的续篇，冥界篇的动画版也终于将要与各位圣迷们见面了！同样是日本动画专门频道PPV，将于05年12月至06年的3月底进行放映，总共6话，标题如下：第1话「渡れ！アケローンの河」，第2话「静かなる法廷」，第3话「传说の圣斗士オルフェ」，第4话「オルフェ　悲しき镇魂歌」第5话：「ハーデス！惊愕の凭依」第6话：「激斗！ジュデッカへの道」而且这次各位小强们的声优也是大换血！星矢：森田成一，冰河：三浦祥朗，一辉：小西克幸，紫龙：樱井孝宏，瞬：粕谷雄太，沙织：折笠富美子。当然和前作一样，在动画放映的同时，DVD版本也会发售！我似乎已经看见一大群燃烧着小宇宙流着口水的粉丝们准备动手了……



REAN之翼

原作和总监督由有着"高达之父"美誉的富野由悠季担当的新番动画登场了。在山口县的岩国市有着海上自卫队和驻日美军基地。在靠近基地的公寓里生活的少年铃木艾萨普，有一天被美军和山口县警察追赶而陷入了困境，因为在同一所公寓的朗利和金本将火箭弹打进了美军基地。(这算是被朋友耍了吗？＝＝)驾驶着摩托逃跑的艾萨普，发现海中溢出了光辉，而在光辉中出现的，竟然是一艘战舰！而且还是飞在空中，长着虫足的战舰。战舰上乘坐着一位自称来自拜斯顿·维尔的北条国的名叫琉克丝的脚上穿着带有光之翼的靴子的美丽的公主。(谜之声：把写这句子的家伙拖出去枪毙！)"我的父亲是名叫迫水新次郎的日本人，请帮帮我，铃木艾萨普！"这位自称来自异世界的公主这样说道。光辉中又出现了更多的战舰，战争开始了……本作将于12月10日开始播放。



MAJOR

已于上半年完结的棒球动画推出系列第二季！动画的第一季以一个职业棒球选手的儿子吾郎为主角展开，讲述了对棒球同样怀着理想的吾郎，为了成为Major League（职业棒球最高联盟）职业选手而努力拼搏的故事。第二部也几乎是延续着第一部的故事发展，而这次已经进入高中的主角，将和新的队友们向着甲子园的目标努力奋斗。怎么看也是部热血青春校园运动励志偶像动画吧……本作将于12月10日起每周五播放。



BLOOD+——血的骚乱

文 阡陌

氤氲密布，寒风骤起，刹那间眼前原本熟悉的人在风吹起头发那微不足道的时间里收起了笑容，昨天还给予温暖与力量的双手瞬间成了撕碎肢体的利器，温和的眼也闪着野兽般嗜血的光芒……

TV 版动画《Blood+》改编自著名导演押井守和神山健志的名作剧场版《Blood：最后的吸血鬼》。主角音无夜是生活在冲绳的普通高中生，表面上有着温暖的家庭，过着热闹而平和的日子。只是，她对于仅仅一年多以前的记忆却没有任何印象。然而，当某日小夜遇到了一个身着黑衣，演奏大提琴的青年哈吉的时候，记忆却奇迹般地渐渐复苏，当他将一把与小夜命运与共的日本刀交给少女小夜之时，历史的车轮终于开始滚动。属于小夜的“真正的”世界开始运转……

看过《最后一个吸血鬼》的各位，可以把《BLOOD+》当作一个续集来看。前者的画风因为是寺田克也做的人设，整体感觉是造型偏欧美化色彩浓重，精湛的写实画面中透露着静静的喧嚣。《最后一个吸血鬼》里的小夜与驻扎在冲绳的美军一起找寻混在人群中的“翼手”。为了不打草惊蛇，小夜潜伏在学校里搜索情报。当时的学校正处在万圣节派对的狂热气氛中，隐藏在欢乐中的还有些许的不安定因素——“翼手”。然而“翼手”的出现还是被一个普通的人类老师发觉了并被卷入混战中。最终“翼手”还是没能逃脱死亡的命运，在小夜的血滴中合上了重创后的最后一口气，而小夜的眼中也闪过一抹淡淡的哀愁与无奈。那之后，小夜和美军的人都消失了。仍旧心有余悸的老师在讲述完她的见闻后，对于警方给予的照片惊讶不已：照片上面坐着的一群人中有一个和小夜容貌相似的女孩，而时间却清楚写着 AD1892，边上老式打字机敲打的“VAMPIRE”字样更是让她久久的不能释怀。

“我看到的到底是什么？我不知道小夜是怎么回事？也不知道她所杀的怪物是什么。本校只是有两名学生转学了。她还在基地吗？她还跟那些怪物战斗吗？那些美丽的、恐怖的生物……是否跟我们人类一样自相残杀……”

老师对小夜的一切都不甚了解，但她即使知道小夜和自己不是同一世界的人，即使知道小夜所背负的使命，她也以同样虔诚的心情凝视着紧紧握在手中的十字架为远去的少女默默祈福……

《BLOOD+》里的设定与《最后一个吸血鬼》相比较起来显的更为轻松，色彩也较明快。故事从《最》中延续了过来，被养父收养的小夜乍一看生活在与同龄人一样的和平世界里，但遇到了哈吉后原本尘封了 1 年的记忆与使命都醒悟了过来。

翼手：有锐利的爪和獠牙，是会模拟人的姿态一边混入人的社会一边吸人血的怪物。真面目和数量还不明确，似乎和美军秘密制造的生物武器有关。迷样组织“红盾”为了歼灭它们而一直在追踪。

本片中的 David 和《最》中的一样，隶属



《红盾》组织。在搜集情报提供消息和战斗时都是小夜不可或缺的重要伙伴。

而小夜则除去了长长的辫子，改为清爽的短发。在学校里是个开朗的孩子。热爱运动，有一个好朋友。而且胃口好得惊人。因为肚子饿了而没有破跳高记录这样的事就是小夜的风格。(^^)

在最初遇到哈吉的时候小夜的记忆便已开始复苏。过去的情景象梦境般在脑海里播放。然而或许之前失去记忆就是因为承受不了一直战斗的心理和身体上的负担，被哈吉再次唤醒的小夜对"战斗"这回事仍心有余悸。经哈吉的血而醒悟过来的小夜说的第一句话便是"不要！"泪水冲出眼眶的小夜，脑海里闪过的是越南用枪口对她的士兵，无辜被翼手袭击的普通人类，被自己吓红了眼的小女孩……虽然内心对战斗的恐惧与疲惫经常使小夜在面对翼手的威胁时犹豫不决，但是亲人和朋友却是她勇气与力量的源泉。在凯与父亲遭遇危险时小夜都会恢复成以往的小夜：身手敏捷，冷酷无情。

当然，哈吉的存在对小夜来说也是不可忽视的。从David手中一张泛黄的旧照片中我们或许可以这样猜测：哈吉与小夜以前是关系非常好的朋友。照片上的哈吉风度翩翩，小夜挽着长发脸上漾着温暖的笑容。

现在看来，哈吉除了会拉优美的大提琴，同时身手也很好。在小夜遭遇翼手袭击时通常他





都会以迅雷不及掩耳之势来缓解危机。通过哈吉，小夜也从迷茫中渐渐了解到自己对于消灭翼手这个世界上惟一的武器的重要性。最初的迷茫也将转为肯定，虽然……她将踏上一条艰辛的道路。正如在得知自己真正身份后小夜问哈吉的话"你是谁？你认识我吗？如果你知道我是谁，请告诉我好吗？"

对此哈吉平静地说："若你有再次踏上荆棘之路的心理准备的话……"

在《BLOOD+》里，除了延续了《最》中的小夜与David，翼手的设定，另外还增加了几个个性鲜明不可缺少的新面孔。

生活平静的宫城一家：父亲乔治与3个和他并无血缘关系的孩子：小夜，凯，利克

乔治是和David有交情的人，自己的妻儿早已去世。他在一年前祭拜宫城家祖坟的时候遭遇了失去记忆的小夜。面对那时的小夜乔治拔枪以对，但终究被那双清澈无辜的眼睛打败。小夜求助般的眼神，紧抓不放的双手，都传达出她需要乔治的帮助。那之后乔治把小夜当自己的女儿来照顾。即使原本拜托乔治把小夜当女儿抚养的David在翼手肆虐后又希望小夜能作为这世界上惟一能对付翼手的武器而复苏。但在乔治的心里，小夜只是他的女儿。为此，乔治付出的不仅仅是作为父亲的关爱，甚至连生命都奉献出……

父亲的去世对小夜来说是莫大的打击。此时陪伴她的除了哈吉还有凯。

凯和小夜在同一所学校上课，从前是棒球部的王牌选手，因为身体上的原因不得不放弃心爱的棒球。平时喜欢开机车在喧嚣的都市奔驰，性格有点莽撞，但总体来说是个热血的好青年^^很关心自己的家人。面对彷徨不安的得知自己沉重命运的小夜，凯说我会一直站在小夜这边的，除此外还有父亲，利克。"船到桥头自然直"，在冲绳话里就是"总会有办法的"



——魔法般的话语，使得小夜的心情放松了不少。在追查翼手的时候曾冲动地一人前去追查，虽然带着枪支，但这样的武器在一个刚吸过人血的翼手面前和搔痒无异。幸好有小夜和哈吉及时赶到救助。之后因父亲去世而使翼手存在的原因进一步明朗化，小夜等人去了越南查证。凯和利克也继续前往帮助小夜。

而年仅14的利克虽然看起来温柔谦和，实际上似乎也拥有不可思议的力量，能够感觉到强大力量的存在。

另外军方那里的阿尔迦诺，一个喜欢吃糖果的男人。虽然职务看起来不高却经常让上司深感头疼，是个聪明又麻烦的人物。在预知到小夜等人可能会查明乔治的死是和山原研究所里注射的DATA-67药剂有关后更是下令把该处夷为平地以此来销毁证据。

在越南遇到了前来迎接他的DATA-67的药剂制作者——药剂师卡尔。卡尔见到阿尔迦诺要与之握手甚觉难堪。难道他有什么不可告人的隐情吗？在越南的Lycee寄宿制女子学校，卡尔又成了该院的院长。但传说中会在塔楼里向少女献上蓝色玫瑰并带走他的人似乎和卡尔有很大关系……迷样的人物不断出现……事情正变的越来越有意思……

——战斗吧，小夜！

在最初的片头便是发生在越南的血腥场景，翼手袭击人类，小夜斩杀翼手崭杀人类，摄影师失魂般的眼里看到的是血红双眼的翼手……与同样闪着血色的小夜的眼……

那之后，是生活平静的宫城一家：父亲乔治与3个和他并无血缘关系的孩子：小夜，凯，利克

那个无往不胜的战鬼小夜，究竟会怎样复苏呢？

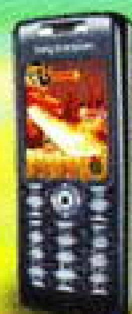
“为了明天过好今天。”父亲临走前的话回响在手持长剑的小夜脑海。剑光闪过之处也是翼手血溅生命之时……为了保护重要的人，小夜，坚强起来……



文 小豆子 编 LIKY

手机游戏吧 VOL.11





最近借来朋友的N-Gage QD玩，觉得体积好小啊，可能因为NDS和PSP玩习惯了。无论手机还是掌机，方便携带是大势，否则GBM也不会热卖了。

手机游戏平台标准之争

前几天，朋友拿来刚买的摩托罗拉V3C手机让小豆子帮忙下载游戏。小豆子仔细一看，却发现这款手机只支持UniJa游戏，仅能通过联通的神奇宝典下载。朋友却很不理解，明明售货员小姐说支持Java游戏的啊。造成这个问题的根源在于国内手机游戏平台标准的混乱。

目前国内的手机游戏平台有三种标准，分别是KJava、UniJa和Brew。KJava是移动采用的平台标准，而UniJa和Brew则是联通CDMA采用的平台标准。

KJava标准由美国Sun公司主导开发，因为其易用性，已经占领了大半壁江山。市面上支持KJava标准的GSM手机可谓不计其数。Brew标准则由美国高通公司开发，与KJava相比，Brew平台的执行效率更高，更适合编制大型程序，被广泛用于CDMA手机。

联通CDMA原本只支持Brew一种标准，但联通不想处处受制于高通，于是转而和Sun合作开发了UniJa标准，用于CDMA手机。UniJa实际上从KJava演变而来，两者的程序有很好的共通性。UniJa是具有中国特色的标准，但很可惜，手机制造厂商方面并不合作。直至今日，市面上支持UniJa的手机不足10款。

国内流行的三种游戏平台标准把很多SP运营商弄得焦头烂额，三种平台均有涉足的有之，单只在一种平台上开发游戏的也有之。由于高通还要收取Brew的专利费和终端调试费，所以更多的SP对于Brew程序的开发并不热心。而UniJa由于支持机型过少自然形成不了什么气候。联通内部左右互搏，移动成了受益者，KJava成为事实上的国内手机游戏平台标准。

但从目前看来，移动并没有很好的抓住这个机会。现在移动百宝箱上已经有数百款KJava游戏下载，虽然游戏数目众多，但真正使用的用户却不多。很多用户的手机虽然有KJava功能，但却从来不下载游戏。这固然与游戏的质量有关，但更多的原因却在于移动没有将真正的精力放在手机游戏上。毕竟对于短信点播等业务来说，手机游戏所创造的利润实在太小。

移动的当务之急则是加大对KJava游戏下载的宣传力度，并把好游戏审核关，提升游戏的质量。而联通则要舍得放弃UniJa，加大Brew的投入，从韩国等地的运营情况看来，Brew的发展潜力很大。其实，无论采用哪种标准，作为普通玩家，我们关心的只是能否方便地获取游戏，游戏是否好玩。



▲N-Gage的S60系统也属于KJava标准。

近期热门手机游戏推荐





明星梦工厂

厂商	IN-FUSIO	类型	网游养成
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V501 V600 E398等		

厂商网站： http://www.in-fusio.com.cn

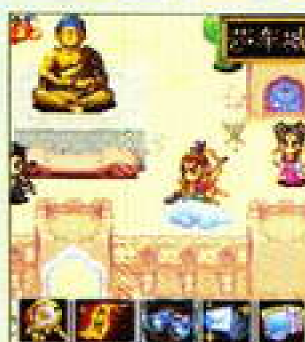
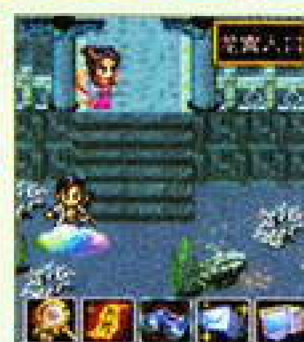
下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→情景游戏

优点	画面亮丽，游戏方式吸引人
缺点	系统过于简单
综合评分	7

类似《美少女梦工厂》的养成类游戏，玩家要将果果、椰露等五位少女培养成明星。五位少女的性格优势各不相同，玩家要为她们合理设置培训课程，选择一条适合她们的明星之路。少女们还将被众多帅哥的追求，陷入情感漩涡。游戏采用过关模式，每周为一关，通过评审会的审核后便可进入下一关。

大话嘻游

厂商	美通无线	类型	网游RPG
适用手机	诺基亚S60系列手机/西门子C65 M65/夏新M8/松下X700 X800等		

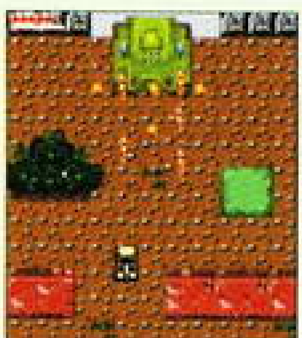
厂商网站： http://www.xiyou3.com

下载方式：移动手机登陆WAP网站 wap.downjoy.com 下载

本作已经取得《大话西游 情癫大圣》的授权，是美通无线继《三界传说》后历时一年开发的第二款手机网游。游戏以唐朝为背景，玩家可以扮演至尊宝等角色，而电影中的莎车城则成为游戏的主要场景。玩家可以PK，也可以交换道具和交谈，是一款比较成熟的手机网游。

优点	集合了众多手机网游的优点
缺点	可选择的角色过少
综合评分	9






超级赤色要塞

厂商	米格	类型	ACT
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机/索尼爱立信 K506c K700c S700c等		

厂商网站： http://www.mig.com.cn

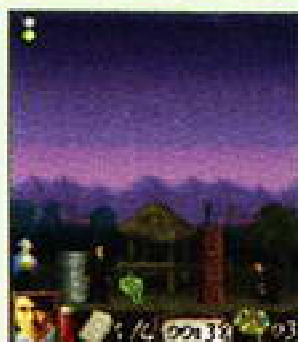
优点	经典游戏外加创新系统
缺点	画面过于粗糙
综合评分	7

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

FC经典游戏《赤色要塞》的重制版，完全再现了当年FC版的全貌，甚至连关卡设置都几乎一样。游戏增加了众多新武器和道具，战车还能八方向攻击，给玩家一点新鲜感觉。为适应手机操作，游戏每关过后能自动存盘，难度也有所降低。不过本作的画面表现实在不敢恭维，背景单调而且发色数少。

功夫

厂商	空中猛犸	类型	ACT
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉V303 V600/松下X800等		





厂商网站： http://www.mammothworld.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

优点	经典电影改编的游戏
缺点	操作感不佳
综合评分	6

根据电影《功夫》改编的手机游戏。游戏以火云邪神控制斧头帮为开端，玩家要操纵阿星潜入猪笼城寨拯救哑女。本作为横版关游戏，共有四个关卡，电影中的知名角色和经典片断都会一一再现。游戏最后，阿星将用如来神掌击跨火云邪神。游戏的操作感一般，而且画面灰暗。如果早几个月在电影热放的时候推出，估计会更加引人瞩目。



N·GAGE ZONE



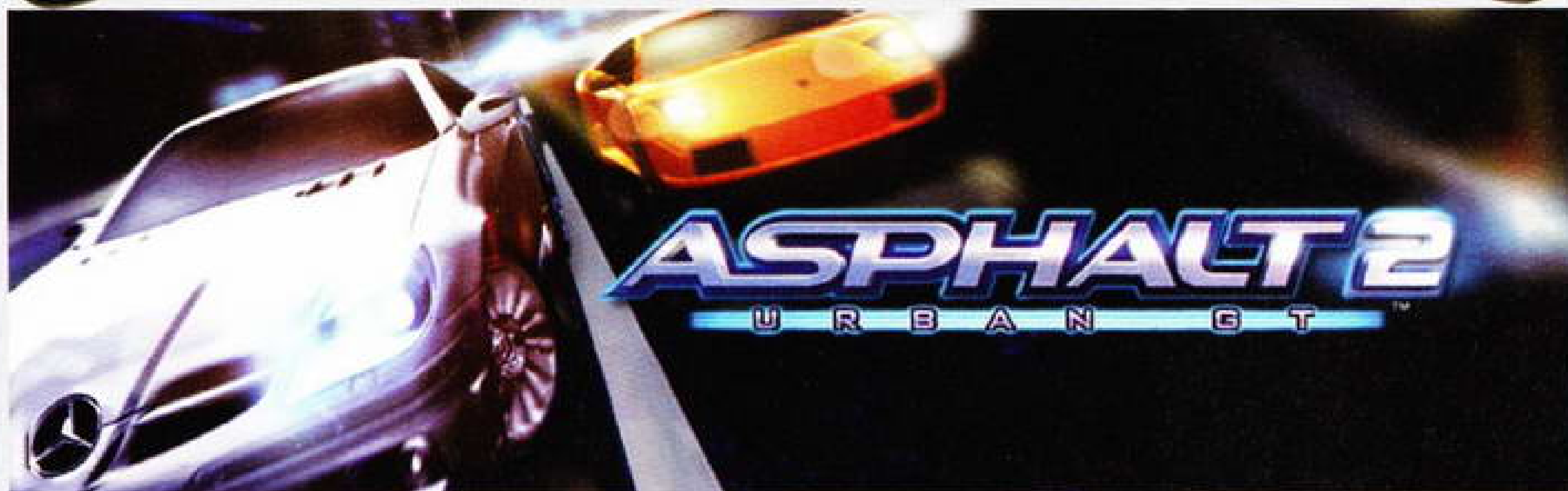
文 UPTEAM hodei 编 LIKY

NG专页有一段日子没跟大家见面了，这段时间大家又玩了哪些好游戏？装了哪些新软件？近段时间NG上推出了好几个不错的游戏，大家都玩了吗？什么？不知道有新游戏？好吧，下面我就给大家推荐一款很不错的新游戏——《沥青都市GT2》。

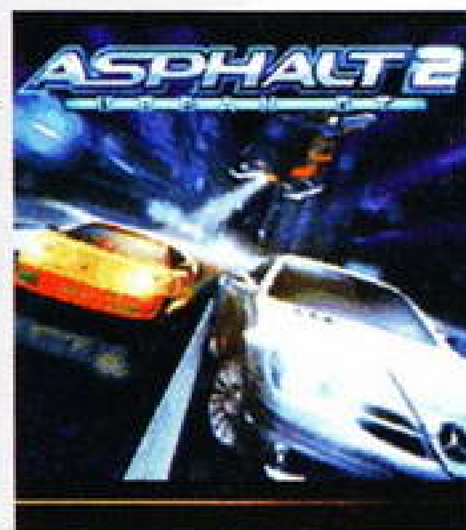


软件 劲作推荐——《沥青都市GT2》





11月3日，Gameloft发售了NG新作《沥青都市GT2》(Asphalt：Urban GT2)，前作《沥青都市GT》受到广大NG玩家的好评，那么本作素质又怎么样呢？



一进入游戏就听到了以真人歌声为背景的音乐，这是来自Moby的《Lift Me UP》，感觉相当不错。游戏分为两大主要模式：ARCADE模式和EVOLUTION模式。在街机模式下又分为单人游戏、快速游戏、时间挑战、淘汰赛、警察模式和飚车模式。单人模式下可以自己选车和赛道比赛；而快速模式则是直接随机选赛道和车比赛；时间挑战和一般游戏一样；淘汰赛详细看后面的介绍；警察模式要求玩家开警车尽量多地抓住违法飚车者；而飚车模式正好相反，要求玩家尽量多地甩掉和破坏警车以不被逮捕。

EVOLUNTION中的CHAMPIONSHIP（锦标赛）模式为玩家准备了10个杯赛，每个杯赛都有6到7个大关卡（最少的2个），而每个大关卡里又有若干个小关卡，如此多的关卡使得游戏的内容非常充实，其中每个小关卡又有4种变化，分别是DUEL RACE（决斗赛）、ELIMINATION（淘汰赛）、RADER RACE（雷达赛）。决斗赛中，玩家要下一定的赌注和一个电脑对手进行比赛，赢了可以得到积分和奖金，输了就会输掉赌注；淘汰赛模式下一共有8名选手，赛道上会设置一些CHECK POINT，每通过一个点就会淘汰掉最后一名选手，坚持到最后的人获得第一；雷达赛中要求玩家在没有其他车辆干扰的情况下行驶一段距离，然后在到达测试点的时候达到要求的速度，不然就为失败，改造车辆的动力和研究好的行驶路线是通过本模式的两大有效途径。玩家在每个小关卡都会根据名次来获得积分，然后积分决定大关卡和杯赛的名次。然后一个杯赛过后下一个杯赛的锁会被解开，但是如果名次太差或者没有买到下个杯赛需要的车的话是不能进入下一个杯赛的，所以多挣钱买好车是很重要的。

游戏中还有CAR DEALER（车商人）和GARAGE（车库）两个地方，在前者那里我们可以买到各种车，本作一共有45辆真实存在的跑







▲游戏的模式非常丰富，车辆的种类也不少，所以玩起来不会单调。而绚丽的夜景也是游戏的一大卖点。

车和摩托车，它们来自23个知名的品牌，其中不乏阿斯顿·马丁和宝马等大家熟悉的品牌，在GARAGE中我们可以改装、试驾、观赏我们已有的爱车，其中改装又分为内部和外部，内部可以改装发动机、涡轮增压、齿轮、刹车等等，直接影响赛车的性能，外部改装主要是改变汽车外形，改装过后会变得更酷，更有速度感，当然，颜色也是可以随意选择的，改装好后还能很方便地试开以便测试性能。

本作的系统相比前作增加了很多要素，首先氮气加速由原来的1段增加到了3段，在氮气加速没有消失的情况下再加速效果还可以叠加，3段加速下的效果是非常惊人的，爽快感大增。本作还在路上放置了很多氮气瓶标志和钱的标志，接到以后可以增加氮气加速的次数和增加金钱。在一般的比赛中，画面左上角有个WANTED槽，这个是玩家被通缉的指数，比赛中，如果玩家不断加速、违反交通规则等等都会增加这个槽，然后警车正式出动，像小强一样地死缠玩家，只有保持较高的车速才不会被捕。然后当WANTED槽变红以后直升机就出现了（模仿《GTA》？），直升机会用灯光（激光？）照玩家的车，适时的左右晃动和踩刹车可以避免被捕。玩家在游戏中的动作会影响到金钱的获得，撞到墙或其他障碍会被扣钱，做一些危险的动作，破坏警车可以加钱，尽量多地破坏警车是赚钱的重要方式。

游戏的画面比起前作加入了更多的特效，比如车身的反光，在高速行驶的时候，还会有空气和车身摩擦产生的速度线，越快越明显，和别的车碰撞摩擦的时候也会有夸张的火花冒出来，但是本作的画面流畅度比前作有所下降，即使在NG没有运行其他程序和C盘空间较大的情况下偶尔也会有拖慢情况发生，这是本作最遗憾的地方了。本作的手感也和前作不同，速度感和重量感加强了很多，在拐弯的时侯会给人一种“因为速度太快而转不来”的感觉，这时点一下刹车就可以飘移了，但是没有前作那么明显，最夸张的还是可以把一般的车辆撞飞。前作中撞到其他的车辆会被挡下来，很不爽，本作的话，只要速度够快，一般的小车就可以把它撞飞很远，十分爽快。前作已有的赛道也在本作中重新制作，本作一共有14条赛道，都是来自世界各地城市，赛道比前作宽了不少，不过障碍也增加了不少，路的中间就增加了很多障碍，比如原来香港赛道中间的树是不会被撞到的，现在就不同了，稍不小心就会撞上，所以本作更加考验玩家的操作技巧。

本作的各方面都比前作强化了不少，风格也变得更加奔放、爽快，虽然画面流畅度有所下降，但还是属于必玩的优秀作品，在此向大家推荐。



文 hibiky 编 LIKY

PPC热力游戏前哨站

大家好，很高兴“PDA专页”这个板块能在“专区地带”重新出现。目前为止，PPC的普及率在国内还不是很高，加上不同的操作系统版本，所以使得很多朋友对其了解不多。所以从这辑开始，由笔者来为大家介绍PPC。希望在这有限的板块空间里，能有更多的朋友喜欢和认识它。

PPC上的《英雄无敌》——《口袋英雄》

相信有不少朋友都玩过PC上的“《英雄无敌》系列”。出色的操作性，系统设定，无一不体现出这一系列的经典。而随着3DO公司的倒闭，我们几乎不可能再玩到这一系列的续作了。不过这回你却可以在PPC里体验这一梦幻大作的魅力！那就是由国外发烧友开发的《Pocket Heroes》（口袋英雄）。虽然现在正式版暂时未发布，不过网上已经有DEMO可以下载试玩。试玩版虽然容量很小，但是游戏的雏形已经初具规模，充分体现了游戏编码的优越性。在官方网站上甚至还宣布这个游戏完全免费！这对所有的《英雄无敌》玩家来说绝对是个惊喜！从游戏的截图来看，系统应该是基于《英雄无敌3》。包括英雄的升级，宝物系统及城堡升级系统。作者宣布，在最终正式版的《Pocket Heroes》中，将包括6种风格迥异的城堡及种族，他们分别是：大本营（人类），要塞（野蛮人），高塔（巫族），地下城（兽人），堡垒（精灵）以及墓穴（不死族）。在英雄方面，《Pocket Heroes》提供了4种职业的英雄，包括：骑士，野蛮人、巫师和魔法师。并且在城堡升级时，会有3种不同的规模和结构可以选择。游戏中的



▲取得宝箱后的选择，究竟是金钱还是经验值呢。


▲ 英雄库帕。


▲人类的大本营。


▲测试版战斗画面，作者称在最终版中画面及背景都将改善。



▲英雄升级后的技能选择。


▲找到宝藏啦！

兵种也十分丰富，《英雄无敌》中大部分的经典兵种，都原汁原味地保留了下来。作者似乎还打算加入地图编辑器，让玩家能在自己的电脑上编辑制作地图，和别人分享自己创作的地图。一切的一切，让我们一起期待吧！

作者主页及下载试玩版地址：http://www.tarasow.com/projects.php?page=DOWNL

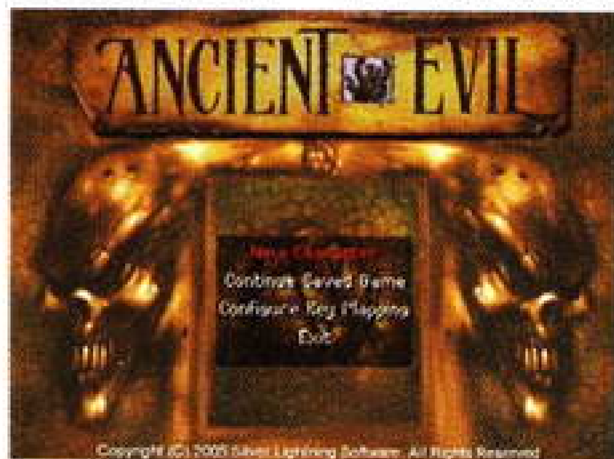
经典“大菠萝”——《远古恶灵》

最近在PPC上的游戏大作真是接连不断，介绍完了刚才的《英雄无敌》这一重量级名作后，笔者下面要介绍的，亦是PC游戏中的重磅炸弹——《DIABLO》的类似作《Ancient Evil》又名《远古恶灵》。游戏的故事发生在百年前，发现了一个被英雄们封印了的远古地穴。当时的一个伟大贤者Alaric认定这个超过5000年历史的地穴是创造之神的住所。他提出，如果有人能够进入地穴的深层，并且发掘出地穴的历史，他将能获得50000金币的奖赏。得到消息后很多人跃跃欲试，但是当大量的探险者被地穴内的守护灵杀掉后，这个神秘的地穴就无人敢再进入探险了……在官方网站及许多的游戏软件杂志上，用了大量的形容词来赞叹游戏画面的华丽。3D构图，实时的光影渲染效果，堪称PPC上画面最华丽的A·RPG作品。庞大的100多页的游戏指南，恐怕在PPC游戏中也属罕见。甚至很多的游戏杂志都宣称2005年的最佳PPC游戏非它莫属。游戏的卖点除了画面外，还有包括30种不同的魔法特效，种类庞大的敌人，并且每个敌人都有各自不同的特技和智能。友好的交互式触摸界面，用户可自定义操作快捷键等，25层迷宫层层相扣，不仅仅是一直向下就可以解决问题的哦。当然，是不是制作公司自吹自擂，我们游戏里见分晓。

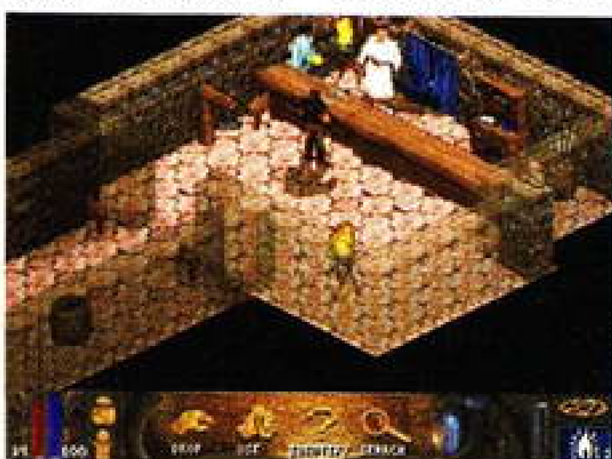
笔者试玩了一下游戏，第一感觉就是画面偏暗，配合音效和音乐，给人一种诡异神秘的气氛，很有《DIABLO》一代给人的感觉。游戏里还有许多解迷要素，一些隐藏的道具和宝藏，必须在解决了某处谜题后才能获得。而解开谜题的关键就是在游戏中获得的书中。书不仅提供了游戏的世界观和一些已故探险者的经验，更隐含解迷关键，获得后必须仔细阅读。

由于有触控笔，使操作十分便捷。不得不提的是《远古恶灵》有VGA的版本，对应一些高端的PPC，如DELL X50v和HP 4700等。画质提升了不止一个档次！有兴趣的朋友不妨试一下，绝对不会让你失望！

游戏下载地址：http://www.pdaonline.com.cn/SoftView.asp?SoftID=2245



▲游戏的开始菜单，很有特色吧？


▲地图边缘采用半透明效果。


▲看得出蜡烛周围的即时光影效果吗？



▲阴森的地牢，有着许多神秘的机关


▲这里莫非就是传说中的万人坑？


▲这里有床可以休息恢复体力，不过记得先把门锁好。

这次介绍的游戏是不是很过瘾呢？其实PPC是一个非常好的开发平台，由于有触摸屏的设计，致使PPC能够非常方便地移植PC上的游戏。虽然二者的开发平台不同，但是随着PPC机能的进一步提升，很多游戏开发厂商还是很乐意自己的软件能在更多平台上落地生根的。

文 PMGBA 编 马修



口袋妖怪模型周边简介

“一定要抓到皮卡丘，去吧，阿柏蛇、瓦斯弹！”“是火箭队，小火龙，使用火花攻击！”……不知道这几句熟悉的台词还能否激起大家的回忆，即便是口袋妖怪已经发展到《金·银》、《宝石》甚至是《珍珠·钻石》的今天，也难以让人忘记那最初的故事。或许那些纯真岁月都已不在，不过还是希望可以每天都见到那群可爱的小家伙们，让幻想世界的精灵们来到现实世界变成了可爱的玩偶，享受收集的乐趣，体会童年的回忆。

说起口袋模型周边大家一定都很熟悉，昔日大街小巷随处可见的小家伙们，或许现在已经寻觅不到了。而多种多样的姿态、各不相同的品牌，让人不知道如何是好，想要收集还真不是件容易事。这里将给大家推荐介绍一下最具收藏价值的口袋妖怪玩偶，现在市场上比较流行的口袋妖怪玩偶便是Tomy和Bandai两个品牌了。而Tomy正版在国内日益渐少，所以更是珍贵。



Tomy





图中几个可爱的小家伙看上去是不是很熟悉？这些全部都是Tomy公司生产的，几年前在国内很盛行，正版的Tomy精灵玩偶包装用一个精美的盒子携带着，盒子上有此精灵的资料介绍。日本的售价要294日元（税外价），美国则要3.95美元（税外），这对国内的玩家来说并不是小数目。Tomy公司恐怕是目前出版口袋妖怪模型数目最多且品种接近齐全的厂商，1～251全部可以买到不说，252～386也在以每月两只的速度生产着。但这种玩具在国内几乎买不到廉价的正版，大家见到的用普通的塑料袋罩着的便宜货，很多都是厂商在制作过程中淘汰出来的，或者是偷偷拿出来卖的。尽管如此，除了没有包装以外，其做工跟正版并无多大差异，想必大家手里也有不少吧。不管怎样，近几年来Tomy公司的玩偶已经很难买到了，更多见的是Bandai的品牌。盗版（仿照）的模型就非常多了，现在市场上很多做工一般甚至极差的玩偶已经占据了主要的位置，特别是152～386号的玩偶，基本很难看到跟Tomy做工一样的，出版速度比Tomy快不说，越来越令人惊奇的是连姿势样貌都改变了，但依然可见的是那在玩偶上所刻的Tomy标志。（汗）

笔者的选购建议是：首先是看刻在玩偶上的标志，小心不要把其他牌子看成Tomy，有不少盗版故意刻上类似“TONY”等字样来含糊其词；其次便是做工了，正版或者是没有包装的正版做工都是很细腻光滑的，且玩偶的大小比例合适，姿势几乎类似于官方的游戏图签，还是比较容易分辨的。



Bandai



相对Tomy而言，正版的Bandai公司的精灵玩偶在国内还是比较容易买到的。Bandai公司做的玩偶个头不是很大，但却很精致，且每个精灵都有介绍其资料的底座。此公司的精灵全部都是成套出版的，每12个为一套，目前发售了约16套。其大部分都是《宝石》版的精灵（《红·蓝宝石》游戏图鉴001～202），也有少数旧版全国图鉴1～251的。这种玩具在上海、广州等大城市都可以买到，外地的朋友也可以在淘宝或者易趣等信誉度好的网站上购买，不过价钱比较贵，一套大概在90元人民币左右。尽管如此，它还是极具收藏价值，有条件的朋友就赶快入手吧。







这种产品当然也有盗版，玩家在购买时可要看清楚了，另外这种玩具只在日本和中国发售（日本授权在中国制作），美国等国家是没有的。在国内除了整套出售以外偶尔也有拆开单个卖的，8～10元一只，相对于Tomy的产品来说价格偏贵。

今年10月份Bandai公司还发行了一种口袋妖怪笔套系列，由PVC树脂制作而成，每套由10款精灵组成，以《宝石》版的精灵为主，底座是一个白色塑料套子，可以套在笔头上作为装饰，到目前大概发行了不同的5套，日本在自动贩卖机上可以直接买，每个定价100日元；中国国内每套10个，售价约70人民币。





Yujin



最后值得一提的便是Yujin公司的玩偶，Yujin公司的玩具都是根据官方设定资料按1：40的比例做成的，且都有底座，部分还有场景，同样是成套发售。由于此公司的玩偶只在日本发售，所以就列上几张图片供大家欣赏吧！





文 Kasiki 编 铭风



洛克人俱乐部

洛克人EXE周边大检索

作为大人气游戏的周边——PET，是由TAKARA公司开发生产的一个类似于掌机的液晶游戏机。PET自身可以运行类似于《洛克人EXE》的一个模拟游戏。游戏中同样地可以在虚拟的网络世界中散步，也可以自己操控来进行各种各样的电脑病毒战，当然每个区域也有守关的BOSS NAVI存在。和GBA/NDS版的游戏所不同的是，PET中的的战斗是没有CHIP可以选择的，也就是说要靠自己现实生活中的战斗芯片来帮助你战斗。和动画里面的一样，战斗芯片是靠PET来传送到NAVI手里让他使用的。TAKARA产的PET自然有这个效果。PET自身由于是液晶的低分辨率屏幕，所以无法显示非常华丽的战斗画面，不过经典的“《洛克人EXE》系列”的18格战斗方式却一点没有缩水。除了能够明确地看清楚敌我双方的位置以外，还能看到具有攻击判定的格子闪现“华丽”的红色光辉！更加令人感到不可思议的是，通过不同的PET附件的组合，还能够提高NAVI的能力。比如配一个把手可以提高HP上限50%，配上一个精准镜可以使攻击力上升50%，装上CHIP管理器可以增加芯片插入使用的次数！



作为一个类型为A·RPG游戏，自然能够在电脑世界里进行冒险。如图所示的就是一开始的冒险区域——秋原2区，在里面有着比如电子门、传送点、防火墙等等的东西来阻碍着洛克人的前进。我们则要通过不停地击倒病毒们来使自己的能力得到提升，最后干掉这个区域的BOSS NAVI来进入下一个区域。



这个模拟PET的最大的魅力就在于它的SOLT IN系统。在战斗中可以手动来像图中一样插入战斗芯片，将我们现实生活中的战斗芯片传送到洛克人的手里。一旦插入以后，洛克人就立刻可以使用，这对于左右战局可是相当有用的。不过话再说回来……随身携带着这么多的战斗芯片还真不方便……说到战斗，PET也是有着和GBA一样丰富的模式。除了有剧情里使用、和病毒以及BOSS NAVI战斗的“消除病毒战”以外，还有可以和自己的伙伴对战的“VS模式”，和自己的伙伴们比较一下看谁才是最强的洛克人操控者吧！当然，还有用来决定最强的网络战士的、只有强者才能生存下来的锦标赛模式。



不要小看这个PET哦，它总共可以接受超过150种不同的CHIP的输入。从基本的普通级芯片的加农炮、空气射击、剑、迷你炸弹到

MEGA级的梦幻光环、圣域、新变换剑、地藏王和各式各样NAVI的特殊芯片可以说是应有尽有。而在特定的活动中购入的CHIP包中，还会有例如圣梦、弗尔特、三角杀、流行拳等GIGA级CHIP和类似于黑暗剑、黑暗附加、黑暗隐身这类的DARK级CHIP。想到可以在战斗中随时使用这些超级强力CHIP就感到爽快啊！更有意思的是，使用PET的话，可以使用只有在操控战斗中才能使用的强力限定CHIP，比如在《洛克人EXE4.5》中登场的加农模式，剑模式，水之力量等等。甚至还可以利用特殊的NAVI芯片来改变自己当前操作的NAVI。

PET其实还有一个相当大的作用，就是可以和历代的《洛克人EXE》连动！不过一定要和游戏中的PET型号相同才可以哦。这次介绍的PET是《洛克人EXE5》专用的。也就是说可以和《洛克人EXE5 布鲁斯小队》或《洛克人EXE5 加内尔》小队连动。在GBA上插上PET以后(或者用插入芯片槽代替PET也可以)，在标题画面就会出现一个新的选项“オペレーションバトル”，其实就是操控战斗的意思。进入这个选项后，就可以像《洛克人EXE4.5》那样地来进行操控战斗了。而且可以控制的不仅仅是洛克人一人哦，小队内的全部成员都可以操纵。不过前提是你手里必须要有小队成员的NAVI CHIP才可以。很羡慕DS版的《双生领袖》里面的组队战斗系统吧？其实用GBA配合PET的话，一样可以达到这个效果的。具体请看下图：1图以洛克人为NAVI，战斗开始。2图：一回合后进入了CUSTOM画面。这个时候，从PET的CHIP插入端插入搜索人的NAVI芯片，图3：洛克人的心灵窗口处变成了搜索人，同时，在CUSTOM画面的右下方出现了搜索人的固有CHIP——卫星激光！接下来就自然可以在战斗中操控搜索人了。





刚才前文已经提到了，芯片由于种类很多，携带和使用起来都不方便。所以TAKARA专门制造了一个文件夹用来存放一些常用的芯片。文件夹在关闭的状态下能够存放1 2个CHIP，打开后的状态可以竖过来放置18个CHIP！



TAKARA制造的还不仅仅是与游戏内容有关的PET系列，更是有着种类丰富的其他各种各样的人物和NAVI模型。有布鲁斯魂融合中的洛克人模型。从图中大家可以看出制作工艺的精良！无论是人物的流畅的曲线，还是刀光的色泽都是无可挑剔的。我们可以看到洛克人正在使用的剑是MEGA级的“新变换剑”哦！在《EXE5》中神秘登场的FORTE CROSS ROCKMAN在玩具模型中也有登场！模型中的是BLUES版中的金色的弗特形洛克人。怎么样，是不是很有一种BOSS级别人物的压迫感？后面的背景更是给人一种身临于电脑世界的感觉！以上的众多物品虽然制作精良，不过对于广大的国内玩家来说，可能几乎无缘了，我们只能在此饱饱眼福解解馋了。







文 Nebel& 舔瞎马贼　编 马修



掌上谈兵
——闲谈《大战争》三十六计（2）

上次笔者向大家介绍了三十六计里胜战计的全部以及敌战计的前九计，不知对大家有没有些启示呢？如果有的话，笔者就感到万分荣幸了。这辑专区继续介绍剩下的敌战计以及全套攻战计。

第10计　笑里藏刀

首先要说，笑里藏刀对于电脑是一点用没有的。笑里藏刀真正用于的是玩家之间，比如两个玩家先合伙打一个实力极强的一方，这时先要互相合作的——“把桥守住，我的大坦克马上就到。”，等到敌方一败，赶来的大坦克立刻对盟军施以屠杀；“我把工厂踩上了，你赶紧把首都占领了。”说这话时，即将败的家伙的城市基本上都该被占领得差不多了，朋友占首都，我占工厂，首都占领后盟约一解除，被我方工厂包围的那座被占领首都何愁不在囊中？当然了，只限游戏中，现实中这么对待朋友可就不好了哦。



▲JS哈奇也总给人以笑里藏刀的感觉。

第11计　李代桃僵

在我方实力逊于敌方时，弃小而保大是一种明智的取胜之道，这也是李代桃僵的本意。在“《大战争》系列”、尤其是GB版本的BOSS关卡，我方处于兵临城下的劣势时，廉价的步兵的肉盾作用便体现出来了，用血肉之躯挡住敌军重兵器一次又一次的突击，用攒下的钱造出远程武器加强首都的守护、直至造出一支完整的强力部队展开反击，最终反败为胜。就是平时，也有不少用步兵堵隘口给远程兵器争取时间的战术。都是李代桃僵在游戏中的运用，不同的只是所“代”的桃子的大小不同而已。

第12计　顺手牵羊

顺手牵羊是看准敌方在移动中出现的漏洞，抓住薄弱点，乘虚而入获取胜利的谋略。谁在指挥的过程中没有出现过失误呢？重要的是及时调整战略战术，抓住敌人的漏洞不放，使战局逆转，让对手吃尽“千里之堤，溃于蚁穴”的苦头。

第13计　打草惊蛇

常意里的打草惊蛇指的是轻举妄动惹来麻烦，三十六计中则是采取佯动等行动让暗藏的危险暴露于明处，这样的战术在“《大战争》系列”以及“《大战略》系列”、“《火纹》系列”等的雾战关卡都要善加利用。“《超级大战争》系列”通过听敌军行动时的脚步声、马达声等就可以大致判断出正在进军的敌军部队的规模和兵种，但消灭了冲锋队伍后，部队有限的我方仍然不大敢贸进，谁知道有多少火炮埋伏在树林里。这时派装甲车这种厚实的单位试探小心前进，就能“惊”出隐藏在“草”中的那些“毒蛇”了。



▲蓝月军发现敌方隐藏在树丛中的远程部队时已经晚了，不懂打草惊蛇者必被蛇咬。

第14计 借尸还魂

借尸还魂是说已经死亡的东西，又借助某种形式得以复活。军事上则比做利用那些已经没什么大作为的势力来为我所用并成大事，中国古代乱世那些争着立无权皇帝、皇帝后裔的军阀们用的便是此计，最著名的就是曹操的“挟天子以令诸侯”了。那么《大战争》中呢？有“尸”可借来“还魂”用吗？当然有，像空战、登陆战后期用已经无用的战斗机、运输机等，敌军首都附近工厂在作最后的拼死顽抗，包围上去的陆军也一时难以解决掉这些一回合出一批的敌人，怎么办？已经完成任务的战斗机运输机就去敌军工厂处去占地方吧，借这些已经成“尸”的作战单位，可以快速帮助陆军完成整场战斗的“还魂”。

第15计 调虎离山

此计的核心在于一个“调”字。虎，指敌方；山，指敌方占据的有利地势。在《大战争》游戏中如果敌方占据了有利地势，像：山地、城市、工厂等就会有着地形防御的补正值。一旦被敌人占据了有利地势，与其对攻的话会我方对其的伤害会很小，在这种情况下的我方就不可硬攻，而是把敌人引出有利的地形再与其交手，这样就能避免一些不必要的损失。



▲相同指挥官和兵种时有着地形补正值和没有地形补正值的效果对比图。

第16计 欲擒故纵

战争的目的是消灭敌人，夺取地盘。如果逼得“穷寇”狗急跳墙，垂死挣扎，己方损兵失地，是不可取的。不如假装放他一马，等敌人斗志逐渐懈怠消耗时寻找机会，从而全歼敌军。“《超级大战争》系列”中要想发动强力技能就积蓄破坏槽，而积蓄破坏槽的方法只有攻击、消灭或者被敌方攻击、消灭，有没有什么好的方法能够合理有效的积蓄破坏槽呢？答案当然是肯定的，在前几辑《超级大战争DS》中的50W金钱模式挑战中我们发现高手就是很好地利用了欲擒故纵这招，故意不将敌方单位消灭，而是一步步将其逼到能够回复HP的据点上，让其不断补充，然后再不断削减其HP来达到增加破坏槽的目的来满足下面攻关的需要，实在是妙招！



▲这样下去，我方很快便能将破坏槽补满。

第17计 抛砖引玉

战争中，迷惑敌人的方法多种多样，最妙的方法不是用似是而非的方法，而是应用极相类似的方法以假乱真，现在往往指使用很小的代价来换回大的回报。还是举50W金钱挑战模式中的例子，MAP 6中敌军气势汹汹的巨型坦克部队够令人胆寒，但造一个步兵把那些巨型坦克引到左上角燃料耗尽，然后再造一个步兵毫无危险地占领敌军的老巢。抛的是一个步兵部队这样的“小砖”，引来的却是仅耗1600G资金便完成任务的“美玉”。

第18计 擒贼擒王



在战争中，虽然眼下取得一些优势，但不摧毁敌军主力、指挥部，捉拿到敌军首领，那还是后患无穷。“《大战争》系列”中取得战役胜利最直接的方法就是占领敌方指挥部，而“擒王之王”就非萨米（多米诺）莫属了。比起其他指挥官，在占领的时候多米诺的这项能力显得犹为突出，只要稍不留神，一个城市或者工厂就不知不觉成了她的战利品。在《超级大战争DS》中，她的特殊破坏技更是恐怖，步兵系单位增加两格移动距离不说无视该步兵部队的HP以及敌方城市首都的耐久度的一回合占领，完全可以秒杀敌方，一击制胜。

不可思议的迷宫

Vol.26

“《不可思议迷宫》系列”的人设（下）

上一辑给大家介绍了“《西林》系列”的首席人设长谷川薰，这一辑我们继续来介绍系列的另一位人设大师——池田奈绪女士。

文 太阳黑子工作室 Kenyo　编 LIKY

《西林外传》的首席人设——池田奈绪

池田奈绪是一位年轻的女性插画师，知名度比长谷川薰大多了，很不幸笔者没有找到她的玉照，各位读者大人惩罚我吧。

一个人幼年时和成长过程中的爱好很大程度上会决定以后工作的性质，池田奈绪幼年时很喜爱看TV动画片，《魔神英雄传》里面的角色可爱且极具个性的样子给她留下了很深刻的印象，于是读中学时便考虑以后到动画专门学校进修，但当时还只是作为人生发展的一个选择，并没有很大的决心。平时或课余时间，池田奈绪喜爱在练习本上摹仿动画角色的样子涂涂画画，也喜爱把自己见到的人物和东西画下来，正是这样的练笔，不知不觉锻练了她的画功。后来考进了日本女子大学的国文系，并且参加了高桥留美子创立的漫画研究会，才真正开始了漫画创作的生涯。

大二时，池田奈绪的姐姐向她推荐了《FF5》这个TV游戏，生平第一次接触游戏的池田奈绪被RPG的魅力所感染，萌发了向游戏界发展的念头。受《FF5》天野喜孝的奇异幻想系画风所影响，她开始尝试画一些此类风格的原创作品，并为思考角色的名字和细节设定而绞尽脑汁，甚至还在计算机上创作了相关的主题曲，俨然在为进军游戏界做准备。大学期间，从1994年开始，池田奈绪作为自由插画家，为Koei的游戏攻略本设计插画，这为她积累了不少与游戏公司接触沟通的经验。

大学毕业一段时间后，池田奈绪不再愿意一直画插画，于是抱着“亲自参与制作游戏”这样的愿望，到Atelier Double工作。半工半读两年取得相关的资格证书以后，1998年进入Square，担任PS版《圣剑传说 玛娜传奇》的NPC角色设定和插画工作。1999年开发终了之后，看到Chunsoft招聘人设，意识到对于自己来说是一个良好的挑战机会，于是毅然离开了不少人向往的Square，投入了Chunsoft的怀抱。首先是为N64版的《西林2》设定了“行商人”的角色并担任部分插画的工作，后来便作为《西林外传》的首席人设，负责角色设定和插画。（长谷川薰作为辅助人设，只负责怪物的设定。）2002年开发结束后，离开Chunsoft重返Square，担任GBA版《FFTA》的召唤兽插画设定。Square与Enix合并之后，池田奈绪加入了《FF12》的开发团队，负责召唤兽的插画设定。池田奈绪现今担任《圣剑传说DS 玛娜之子》的人设，三位主要角色的设定图一公布，就以浪漫唯美的角色造型、华丽奇异的服式吸引了众多玩家的眼球。由设定图我们可以看出，经过了不断的磨练，池田奈绪的画技又提升到了新的层次，《圣剑传说DS》因为她的人设而魅力大增，成



■《西林外传》里可爱的女剑士飞鸟和女忍者美娜莫，池田奈绪柔美细腻的画风真是让人赏心悦目。

为很多NDS玩家最期待的A·RPG。

池田奈绪的画风浪漫唯美，清新飘逸，线条精细柔美又不失大气，色彩柔和淡雅又不失炫目，真实有质感，比较符合大多数玩家的审美观，而且一个很重要的特点是——对于人物造型、动感、视角、姿态、服式与游戏世界观的配合掌握得非常到位，还能够别出心裁加上对角色的独到理解的个性化设定，成功渲染了人物性格，从而增加了其人物形象的感召力，形成了并非每个插画家都能拥有的特别风格。池田奈绪比较偏好画幻想系风格的插画，所以我们看到她参与开发的游戏作品大都是幻想系的RPG。


▶《圣剑传说DS》自公布后一直备受玩家关注，魅力四射性感可爱的女主角Tumble相信早已成为玩家们最喜爱的角色。

池田奈绪访谈录

——*在创作角色原稿之前需要留意哪些方面？*

池田 主要有三点——策划的意图、角色必要特征和原创要素。首先需要熟读角色设定原案和剧本，完全揣摩和捕捉角色的性格（包括说话方式和行动特征等），然后在角色的体型、服式、发型等相关方面赋予对应的必要特征，并且加上个人对角色的原创要素。因为我觉得如果过分忠实于角色设定原案，作为一个人设来说那是比较平凡的。当设定原稿交到策划手里过目的时候，如果他说出："哦，画成这样子了啊，虽然跟预想有点出入，但感觉也蛮好，就这样定稿吧。"那就代表成功了。

——*在描绘角色时需要注意哪些方面？*

池田 主要是考虑角色与世界观的配合是否融洽。在《西林外传》里，为了突出"和风"感，构成角色的线与面倾向于采用直线，和服的折痕也是其中必须考虑的一个方面。我作画前都会先画出适当的人物草图，在脑海中让其上下左右转动时决定出最佳的描绘角度和姿势。将画稿彩色化时，对于光照效果，考虑哪个角度比较自然也颇让我伤脑筋。在比较强调整体效果或者素材不容易表现的场合，有时候我还会受创作环境时的天气和温度的变化而对画稿产生微妙的影响。

《西林外传》未公开的珍贵设定图

以下是《西林外传》未公开的珍贵设定原稿，大家可以看到在游戏开发初期还是设定了西林作为主角的（很有可能是采用双主角来发展剧情，像《特鲁尼克3》那样），后来因为某些原因，才改为只用飞鸟做主角。


■池田奈绪笔下的西林，比长谷川薰的版本更添几分俊秀的帅气。这张写实风格的西林侧面原稿展现了池田奈绪细腻的笔法，非常优秀，可惜还未上色。


■Q版风格的西林的设定稿。

文 Newwise-Katana 编 LIKY

吸血鬼之馆

恶魔城中的傀儡

近代的恶魔城（自《恶魔城》出现在次时代主机算起）中开始频繁出现一种敌人——Golem。Golem是16世纪希伯来传说中的有生命的假人，我们不妨称之为傀儡。他们在游戏中的特征往往是：体形巨大，皮糙肉厚，极度经打，攻击力强大，动作缓慢，和他们交手，稍不小心就会损失很多HP。在游戏中的怪物图鉴中我们可以看到，傀儡是被注入了虚假生命的人形。那么这到底是怎么一回事呢？傀儡是怎么被创造出来的，又拥有什么样的特性呢？那么就让我为大家详细介绍一下神话中的傀儡以及傀儡是如何创造的吧……

傀儡简介

在正规的D&D文学中，傀儡就像《CV》中说的那样，是被注入了虚假生命的人形——其实说白了，就是将一个不情愿的灵魂困入一个人工制造的人形中，使这个人形能够活动并且听从主人的命令。（对西方奇幻比较了解的人应该知道，这个灵魂其实是被魔法强迫听从主人的命令的。）傀儡往往用非常坚固的材料建造而成，拥有可怕的抗击打能力和强大的力量，无法动摇的意志，是异常可怕的卫士，任何战士在它们面前也要畏惧三分！



▲这就是傀儡的大致形象。

创造一个傀儡

想要创造一个这样的东西，可想而知，对创造者会有很高的要求。创造者自己至少得是个魔术大师，且要学会雕刻、医术这类和人体构造有关的东西，否则制造出来的东西到底会像什么，令人难以想象……

一般来说，制造一个傀儡，第一个步骤就是花钱！创造者得花钱来购买必需的原料和施展魔法所需要的材料，当然有时候还要加上雇工费。这不会是一笔小钱，通常会花费数万金币！当然，如果你可以通过别的途径得到材料，那也许会省去不少钱……不过我想若是制造傀儡的材料，一定不是这么好弄的……

购买材料之后，就可以开始雕造傀儡的身体了。创造者可以自己来制作傀儡的身体，或者让雇工来完成，雕造者一定要拥有相关的技巧。（总不能让一个菜鸟来搞这个昂贵的东西……）雕造程序往往花费相当长的时间，至少要花费1个月。

其次，创造傀儡的人，必须举行一个魔法仪式以进行创造的必要程序。这也是一项极其费时的工作——首先你得找到知道如何制造傀儡和如何附魔的人才，创造者学会这些之后才可以开始仪式。举行仪式本身得在专用的实验室举行，且需要极长的时间——按照每日至少

8小时的工作量来算，至少一个月！创造者在这个过程中必须保持充沛的精力和十分的注意力——换言之，你要保证除了每日正常的仪式工作外，除了睡觉吃喝走路烹饪和说话外，啥事都不要做，这样才能保证这个仪式的顺利完成。这个仪式不能被打扰或者停止——如果出现了这个情况，你就必须重新开始仪式。虽说傀儡的躯体、实验室等东西还在，不过已经投入在其中的钱可不会回来……



▲《苍月》中极富盛名的铁傀儡。

举行魔法仪式和雕造傀儡的身体如果是由同一个人完成的话，完全可以将两个步骤放在一起进行。

日子一天天地过去，当日期跳到仪式的最后一天时，创造者必须对傀儡施展许多指定的法术以凭依灵魂及活化躯体，等到法术施展完成后，一个听命于创造者的傀儡就完成了！

拥有一个傀儡

要知道创造一个傀儡对于一个法师来说是很奢侈的事情——大家应该能从上面的描述中了解到这点。不过，拥有一个傀儡也是非常让人心旷神怡的事情——因为这是一个完全属于你的提线木偶！创造者可以对傀儡下达命令，只要傀儡能看见创造者和听见他说的话，傀儡就会接受命令随后不折不扣地去完成任务。不过任务的内容不能太过于复杂，最多只能涉及到几个步骤，例如“走到那里，攻击那里的敌人”或“把那个箱子放在桌子上，打开盖子，拿出里面的东西”等等。



▲其实这类铁甲卫士也属于铁傀儡的一种。

大家可以在恶魔城中时不时会发现落单的傀儡。傀儡如果无法和主人联络，通常它会执行最后一次收到的命令，从这里可以推测恶魔城中的傀儡多数是某些人留在城中看守要道的。

傀儡在战斗中的优劣

如同恶魔城中曾经出现过的傀儡一样，傀儡无需呼吸，拥有极佳的防御能力，且能在任何地方正常地展开战斗——不管这是在海底还是在喜马拉雅山脉——这对傀儡没有任何影响。傀儡对于许多魔法也拥有强烈的抵抗性。（大家一定对《晓月》的铁傀儡记忆犹新吧……）

傀儡的躯体结实，非常抗打，作战毫无情绪，不会受到敌人各种挑衅行为的影响。不过傀儡只能是个好士兵，而不是一个好的战术大师——它们只会忠实执行命令而不会采取任何战略战术。如果你命令一个傀儡攻击河对岸的敌人而距离你们10米远的地方有一座桥，那么除非你命令魔像从桥上走到对岸后攻击敌人，否则这个傀儡100%会直接从河中走过去发动攻击！

尽管拥有如此多的优势，傀儡还是有弱点的——无论何种傀儡都有它们致命的弱点，如果和傀儡对抗的人知道并掌握了对抗傀儡的方法，那么傀儡在这个敌人面前多半是做不了什么的。例如，一个老成的法师在面对一个铁傀儡的时候绝对会使用锈蚀术反击——铁傀儡最害怕的就是生锈。而且傀儡的动作很慢，走路速度只有正常人类的一半甚至更缓慢，更别提让这些大块头奔跑了……你能想象这种东西怎么跑步？

好了，对傀儡的介绍大致就到这里，下次如果有时间，我会奉上更多有关于恶魔城中特定物件的资料和渊源，敬请期待！



《牧场物语》NDS版精灵篇（七）

游戏中最容易收集齐的恐怕就是水色和绿色精灵了，身为牧场主每天该做的不就是耕种与收获吗？

水色的精灵工作组，队长ミジーロ，该组负责灌溉作物的工作，当主角的农田种满全镇时是不是觉得浇水也非常吃力？那么就交给勤劳的灌溉组来完成吧。初期由于人员不齐以及熟练度不高，不能完全完成任务也是经常发生的事，所以每天休息前记得检查下它们的工作情况。不过主角种植面积大，水色精灵的熟练度提高得自然非常迅速，可以省下主角不少时间和体力。

灌溉组的雇佣金如下，当好感度高时同样会价格打折，不过它们的办事效率可丝毫不会打折的，花小钱办大事，各位玩家不要吝惜精灵币，雇佣它们吧。

熟练度	雇佣金（枚）
1～300	50
301～600	75
601～900	100
901～1200	125
1201～1500	150
1501～1800	175
1801～2100	200
2101～2400	225
2401～2700	250
2701～3060	275

不要被浇50000格吓到，首先如果主角大面积种植，每天便可浇上数以千计格，再者如果玩家雇佣精灵帮忙，它们的劳动成果同样计算在内，所以50000只是时间问题。

比较困难的恐怕就是三位躲在秘密田地里的精灵了，经过反复验证，秘密田地分布随



机。本作可耕种的土地分布于主角牧场、女神泉、矿场附近、忘忧谷居民区、龟池以及建筑用地附近，三个秘密田地为此六处中的任意三处，且每一处仅有一格为秘密田地，只要主角灌溉到此处便会出现。除队长需要秘银以上水壶，其他两位初期便可找到。这一设定的确考验了各位玩家的耐心和运气，因为曾经有一位朋友的秘密田地被他所建造的牛羊小屋盖住，只得拆屋寻人（汗）。



绿色，充满生机的颜色，以绿色为标志色的收获组，同样是广范围工作组的精灵。队长グリーニー加上其他11名队员，无论是路边野花还是各类农作物，都会一个不落的帮主角收入“囊”中，一旦进入秋天那样大丰收的季节，它们的能力更是见疯涨。



收获组的精灵熟练度以及雇佣金与灌溉组完全相同，出现方法也是在不经意间给诸位玩家一个惊喜，相信各位勤劳的玩家一定能以最快速度收齐该组。

绿色精灵的收集基本没有难度，农作物的出货数也并不要求同种作物达到数量，只要各类作物的累计数达到标准即可。其中两位绿精灵，カモナス以及ベジタール的救出需要先得到马以及筐：作物出货数达到1000个时，隔壁大叔会送来马；筐在杂货屋花5000G购得。包心菜、菠萝、青椒，这三种作物分别为春夏秋三季的特殊作物，在杂货屋以及农场无法购买到种子，而需要玩家们在赌场兑换奖品处用精灵币兑换，价格分别是500枚、1000枚、1500枚（注：精灵币与现金的兑换率为1：10）。

水色小精灵出现方法一览					
姓名	诞生日	最喜好物	狗	猫	出现方法
ウォルター	春10日	番茄汁	○	○	灌溉5000格农田
チョロリ	春13日	炖品	○	○	灌溉1000格农田
レイン	春17日	烤年糕	○	×	灌溉10000格农田
ジョロ	春21日	沙拉	○	○	灌溉30000格农田
ミジーロ	夏2日	咖喱饭	○	○	灌溉秘密田地
ポット	夏8日	锅烙	○	×	灌溉50000格农田
ミスティ	夏14日	奶酪蛋糕	×	○	取水10次
マキマキ	秋3日	烤地瓜	○	○	使用秘银以上等级的水壶
マジ	秋11日	煮鱼	○	×	解除诅咒水壶
エヴィラン	秋23日	草莓	×	○	灌溉秘密田地
カラフ	秋29日	锅烙	×	×	调查取水池
オウ	冬5日	炒饭	○	○	灌溉秘密田地

绿色小精灵出现方法一览					
姓名	诞生日	最喜好物	狗	猫	出现方法
カマー	春9日	山葡萄酒	○	×	包心菜首次出货
レギューム	春19日	番茄汁	○	○	农作物出货数达到5000
トッター	春28日	三明治	○	×	农作物出货数达到50000
グリーニー	夏9日	番茄汁炒饭	○	○	使用秘银以上等级的镰刀
カモナス	夏16日	苹果酱	○	○	利用马背出货箱出货
キッター	夏26日	草莓牛奶	○	×	农作物出货数达到10000
ムワソン	秋4日	烤马铃薯	×	×	菠萝首次出货
ヴェール	秋13日	奶汁烤菜	×	○	青椒首次出货
ベジタール	秋24日	甜薯片	×	○	向筐中投入出货物
フラウ	冬9日	巧克力曲奇	○	○	农作物出货数达到1000
マシューム	冬17日	腌青瓜	○	○	解除诅咒镰刀
カッター	冬27日	沙拉	○	○	农作物出货数达到30000

文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY



《火焰之纹章》与广告（上）

TVGAME作为一个新兴的高利润产业确定了其在当今社会的地位后，游戏厂商为了更好地宣传，纷纷不惜巨金在收视率高的电视台的黄金时段播放自己游戏的广告。诞生于1990年的"《火焰之纹章》系列"十分幸运，其自出生时起便得到了"父亲"IS会社以及"祖父"任天堂的特别关爱，所以在其发售的前夕，一款款为其量身打造的电视广告就这样出现在了电视中。

《火焰之纹章 黑暗龙与光之剑》

作为该系列的初代，准确地说这则广告才是人们与《火焰之纹章》第一次直面的接触。歌剧式的演出，高音的演唱，在当时来说，给人们的第一印像便是"震撼"。浓厚的中世纪风味让人们感到了该作品所散发出来的历史与传奇的气息。在当时，任天堂的其他大作都是以轻松可爱卡通的形象出现在人们的眼前。而《火焰之纹章》一改常态，以当时来看非常另类的风格出现。所以说《火焰之纹章》的初尝试是成功了，就是这个第一次决定了日后人们对《火焰之纹章》的认识，这种认识恐怕许多年后也不会改变。该广告，一开始便出现了"FC超大作，火焰之纹章"几个大字，然后雄壮的《FE》主旋律响起，在交响乐的伴奏下，数十人的合唱团开始了高歌演唱。而在舞台上，一手拿剑一手拿盾的便是主角玛鲁斯，站在他身边的则是主角的姐姐艾莉斯。当广告播放到一半，合唱团停止歌唱，镜头转到了艾莉斯身上，此时就由她进行独唱了。和很多歌剧合唱一样，女声独唱时间很短，之后又转入了合唱团的齐声高歌直止结束。该广告片的长度是标准的游戏广告长度，共30秒。片段中没出现任何游戏中的画面，在当时来说这已是很特别了。



▲硕大的标题，拿现在的话来说，这广告艺术不太过关。

《火焰之纹章外传》

前作打下的良好基础，使人们感受到了《FE》的魅力，所以很快《外传》便出现了。既然《FE》是以欧洲中世纪奇幻的"剑与魔法"世界为故事背景，为了更突出这种气氛，就必须在宣传时将这种气势表现出来。但是，如果再用1代的合唱团来做宣传，那只能适得其反。所以，这次的广告拍摄选用了一些欧美演员扮演游戏中的人物来进行对游戏的诠释。这次，片头再也没出现大标题，而是出现了一个布满乌云的天空，背景播放着低沉的《FE》的主旋律，其中还掺杂着马叫声、厮杀声、雷声。随着一老一小的骑士出现，一个浑厚的男声开始讲述"外传"的故事背景了。通过叙述，观众们也很快知道了，老骑士就是麦先，年轻骑士就是我们的主角——雅木。随着广告中麦先和雅木的对练结束，雅木也开始了他的冒险，此时原本低沉的《FE》主旋律突然变的响亮了，合唱团的歌声再次响起，广告也到了高潮直止结束。这次《FE》广告系列中第一次采用欧美演员真人演出，当然这也是当时"《FE》系列"主监督加贺昭三认为最能体出现《FE》气氛的手法。此手法后来也用到了加贺昭三脱离了任天堂独自创造的《TRS》以及《TRS》的续作《BWS》的广告宣传中。


▲形神都很到位的麦先和雅木。

《火焰之纹章 纹章之谜》

斗转星移，从初代《FE》开始，4年过去了。任氏帝国新的武器也已出现了，那就是后来成为游戏主机里程碑的SFC。自然，在这个SFC的全盛时期，《FE》也是不甘寂寞，新作随之而来。这次的广告很奇怪，没用之前的合唱团，也没用之前的欧美演员真人演出。而是大手笔地请了当时日本颇红的一位年轻演员裕木奈江来出演了这则广告。有人就奇怪了，以前的《FE》的广告不是以突出浓厚的历史风格世界观为主吗？怎么这次请了个24岁（当时）的女演员来拍广告，难不成让她演女主角？其实，《纹章之谜》这一作与其他几作的定位是不同的，它可以说是一部《FE》初代的加强版，所以广告的重点就是构起老玩家温馨的回忆，让他回忆起当年与战友们（游戏中的人物）一起战斗的辉煌时刻。广告开始的气氛很好，悠扬柔和的女声轻哼唱的《FE》主旋律伴随着裕木奈江的一句"《火焰之纹章》，真有乐趣啊。"勾起了当时初见《FE》时玩家们心中的感动。随后只见《FE》的书翻开了，玛鲁斯从书中跳出，裕木奈江就像见了老朋友一样："玛鲁斯！真的再见到你了！"紧跟着玛鲁斯，游戏中各种各样的人物从书中跳了出来，现在的裕木奈江显得就是越来越高兴。可是紧接着，连游戏中的地龙也跑了出来，这可把裕木奈江吓坏了，她大叫了一声，玛鲁斯立刻飞身跳起将地龙斩碎。随着地龙被斩碎，旁白的男声又再次出现了，这时出现的就是游戏中的战斗画面和对话画面，这也是《FE》广告中第一次出现实际的游戏画面，当然这一安排是为了突出两点。一是表现出FC升级到SFC后画面表现力的飞跃，另一个就是表明此作是一部彻头彻尾的重新制作的作品，同时也是给那些担心变化不大的玩家吃了一颗定心丸。最终此作成为了《FE》史上销量最好的一部作品，这其中这部广告以及裕木奈江的功劳也是巨大的。此外，说一下裕木奈江多少也玩了一下此作，据说她最喜欢的人物就是人气冲天的奥古玛，她直言："奥古玛除了很帅外，还很有男人味。"



▲裕木奈江的穿着很简单，为的就是营造轻松温和的意境。



▲广告的最后。

《火焰之纹章 圣战之系谱》

相对于前三作变换着花样的广告来说，这个在国内有着极大人气的作品的广告就显得有些没有新意了。不过游戏中最大的特点倒是在广告片中表现了出来，这也可以说是此广告片的一大亮点了。片子一开始，一段十分紧张的音乐响起，如潮水的敌人（单纯形容而已）将一男一女围住，此时这一男一女互相对视，手紧握在一起，眼神坚定无比。此时他们紧握着的手开始放光，旁白的话也已切入重点，那就是此作的结婚与生子的系统，同时也暗示了此作将会有上下部。当敌人开始放箭，天上开始掉落火球时，《FE》主旋律又再次响起了，直止结束。然后在结束时出现了一个少年，他就是下部的主角塞利斯了。至于这则广告中有个问题，那就是起初被围困的一男一女是谁呢？女的拿着弓绑着头带，她可能是布利基德，那那个男人呢？单从穿着看来是无法知道了……



▲片中的男女，你能认出来吗？



▲貌似塞利斯的少年。

加贺时代的5部《FE》，很可惜笔者只收集到4部广告，《多拉基亚776》的广告，笔者无缘一见，在此也只能饮恨了，也对各位读者说声对不起。至于下一次，则是为大家准备了加贺离去后《FE》第二时代的4部作品的广告。虽然风格上已有少许不同，但《FE》终归还是《FE》，那种精神是变不了的。

文 摩耶 编 胧月



乙女的花园



如花般的少女，如花般的笑靥，女孩子，生来便是应该用花朵来形容的神造存在。如孩童时看过的动画片《花仙子》，每个女生的心中，都会有一两个与花有关的记忆。所以，我这次就介绍两个与花店有关的小游戏《经营花店》和《花屋物语》。

《经营花店》的故事发生在一个名为flowertown的童话般的小镇。主人公是一个名叫のぞみ(望)的小女孩，以及，一只名叫ニャム的黑猫。一日，她和往常一样来找经营花店的叔叔チューリップ(郁金香)喝下午茶，在叔叔习惯性的夸大其词中，望得知了精灵王的故事。因此，她决定帮助郁金香叔叔来重建满是花朵的花镇。之后，又有银发的シアン和他有双重人格的哥哥，以及他金发叛逆的好友キロ加入同盟。在他们不懈的努力下，不断地满足镇上人们的愿望，一年之后，在化妆舞会上，精灵王真的出现了。他问及望的心愿，但望此时才明白自己真正想要的是什么。最后，望为了シアン，完成了最后的花束，寄托了自己的感情与期盼。经过分离，成熟了许多的望终于接到了シアン的电话，两人终于可以重逢了。这就是望最大的心愿吧。

而《花屋物语》的主人公是一位名叫カレン的小女孩，她一直都梦想着能经营花店，终于有一天，妈妈去国外与父亲见面，要到圣诞节才能回来，所以カレン就有了一年的时间来代替妈妈经营自家的花店。于是她开始了每天骑自行车穿梭各个城镇卖花，为能拥有自己的花店而奋斗。在一年的时间里，不仅可以开车兜风，也可以在周末与朋友见面，当然还有自己的小青梅竹马アキラ。如果和他关系不错的话，结局的时候就可以爱情事业双丰收了。

好了，主线介绍完毕，现在比较一下这两个游戏吧。

① 画面

《经营花店》的画面赞一个，如同水粉画一般淡雅，线条非常柔和。看上去就仿佛童话世界一般。地图比较简单，分为四个区域：繁华街，展望台，风车屋，住宅街。还有春夏秋冬的四个森林。人物则更是可爱，除了主要人物，所有的NPC都是动物拟人化，比如鼹鼠大叔，鸬鹚阿姨什么的，不过，可能因为风格的问题，人物的形象却不大细致。

《花屋物语》则相反，它的线条非常鲜明，色彩鲜艳醒目。地图也比较多，一共有四个城镇，每个的布局以及风景都不同，尤其是后期的两

个，景色宜人。触发事件之后，画面会转到第一人称，所以人物的样子非常清晰。说起人物，也属于比较常见的可爱类型。无论是老人还是孩子，恰到好处的形象设定都充分的体现了其个性。

② 音乐

总体来说，两个游戏的音乐都是比较轻快的。虽然不能给人留下很深的印象，但是却也很符合游戏的风格。

《经营花店》的音乐比较柔和，而《花屋物语》则比较轻快和活泼。两个游戏的效果音都非常可爱，无论是说话时的滴滴声，还是骑自行车时的吱扭声，都让人会心一笑。

③ 上手度

因为是休闲类的小游戏，所以感觉都很人性化。《经营花店》没有教学部分，不过会用讲故事的形式来交代任务，小游戏开始前也有玩法介绍，所以没有困难度。而《花屋物语》则是在故事一开始就专门有一位太郎叔叔来教学，很是亲切。

④ 系统

虽然两个游戏都是花屋经营，但《经营花店》偏向于冒险类，而《花屋物语》则偏向于育成类。两者在游戏系统上有很大不同。

《经营花店》的游戏时间基本为一年，但她不是按照时间顺序来进行的，而是按照章节进行的。除去序章和终章，就是一个节日一章，比如第一章的情人节，第二章的母亲节……。而游戏的进程，就是每章故事开始，先介绍这一章的故事背景和要求，然后就是自由行动，主人公到各个城镇询问居民关于这个节日流行的花，然后再去花的森林玩小游戏得到花种，来换取自己想要的花。最后自己选择花束，主花、配花、完成装饰花。这样就可以把花送给需要的人，完成这一章的任务了。

《花屋物语》的游戏时间同样接近一年。不过游戏是完全按照真实时间进行的，每周一去



花店买花和道具，然后周二到周五卖花，周六整理自己的营业额，周日则可以去镇上触发事件。每天虽然可以在镇里自由活动，但只有两次事件机会。只要能



满足每个顾客的需要，就可以得到高的点数，来扩大自己的实力。

⑤ 附送

通关后，两个游戏都有おまけ，可以重新挑战里面的小游戏和进行花占卜，最有意思的就是花卡收集，每种花的图片和花语都会收入其中，很有研究的价值。

比较完毕，接下来我就浅谈一下我的玩后感吧。

这两个游戏，都需要比较好的日文水平，因为如果看不懂客人的要求的话，故事是无法进行的。

《经营花店》的章节很紧凑，目标也很明确，不会让人产生倦怠感。基本也不用动什么脑筋，去的地方只有四个，要询问的人也只有几个而已。很容易就可以得到想要得花名，然后就是值得推荐的小游戏。游戏的种类繁多，难度不大，操作也很简单，很容易引人一再挑战。故事方面觉得也比较完满，人物个性鲜明，无论是和蔼的郁金香叔叔，还是毒舌的キロ，都很可爱。最后主角两人温馨的重逢，也让我莫名地感动了一把。

《花屋物语》里的时间需要一天一天地度过，所以时常让我感觉结局遥遥无期。（笑）不过，每一天接到的任务都不会相同，所以也不会厌烦。而且客人的个性要求丰富多彩，按照他们所说的去搭配，有一种格外的成就感。游戏后期，可以开着车四处兜风，感觉很不错。故事方面，基本走轻松路线，周末的小事件也很是有趣，面冷的青梅竹马也确实值得自己去挑战呢。

这两个游戏都是知名度不高的休闲游戏，不过却很合适女孩子来实现自己的花店梦想。虽然我把两个游戏进行了比较，不过两款都有自己的独特之处，没有优劣之分。就如同玫瑰和百合一样，一方娇艳而浓香让人过目难忘，而另一方则清幽淡雅永存心间。

文 罗纳尔南 编 马修

流金岁月
——掌机游戏怀旧长廊

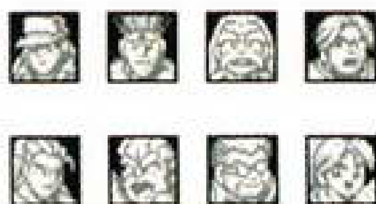
“多重战线”的场地、特立独行的人设、历史悠久的FTG，这就是本次的“流金岁月”中，某南将为大家介绍到的个人“最爱私房游戏”——“《饿狼传说》系列”。虽然这个曾经的经典格斗作品如今已是辉煌不再，但是它所给我带来的点滴快乐却弥足珍贵，希望在不久的将来，能够在次时代掌机上再次与“狼”共舞。

热斗·饿狼传说2

机种	GB	厂商	Takara
发售	1994年	类型	FTG



在《饿狼传说》的第一作投石问路取得了一定人气后，后续作品《饿狼传说2》便乘余威强势登场，SNK在2代作品中的各种大胆尝试和独辟蹊径的游戏系统使得这款作品无论是在街机房还是家用机平台上都取得了不俗的成绩。而在掌机平台上，一个叫做Takara的公司也在跃跃欲试，在得到SNK授权后，他们制作了这款GB上的《热斗·饿狼传说2》。该作意义重大，它不但吹响了“《饿狼》系列”首次进军掌机界的号角，也是继《热斗·侍魂》之后的第二款“《热斗》系列”格斗游戏，为此后在GB上大放异彩的该系列挣了个满堂彩。



简约精致的背景、悠扬动听的BGM、一发逆转的超必杀以及不失原作感觉的Q版人物形象——使之在吸引原FANS的同时也充分兼顾到了玩掌机的格斗游戏新手们的感受，而由于一开始时Takara没有吃透GB的机能，因此还存在着舍弃“多重战线”场地以及略显单薄的打击感等缺点，但别出心裁的各种设定还是显示出了厂商的诚意。





饿狼传说 特别篇

机种	GG	厂商	Takara
发售	1994年	类型	FTG



和上面的《热斗·饿狼传说2》同时期推出的GG版，移植给GG的是当时正红的《饿狼传说 特别篇》。丰富的供选择人物、几乎和街机版如出一辙的手感以及细致精美的游戏场景，还有血槽闪红后可发动超级必杀的经典设定，保证能让每一个FANS拍手称赞，彩色画面和原比例的角色更使得本作比起GB的《热斗·饿狼传说2》更胜一筹，不过机能以及制作经验的关系。GG的《特别篇》也和《热斗·饿狼传说2》一样，舍弃了“多重战线”场地。







饿狼传说 初次接触

机种	NGPC	厂商	SNK
发售	1999年	类型	FTG



一直以来，“《饿狼传说》系列”的移植都是由Takara在做，不过这种局面在1999年的时候终于成为历史，由SNK亲自制作的《饿狼传说 初次接触》在NGPC上闪亮登场，当时的这款游戏在某南看来可谓优点数不胜数，大头版的南镇格斗家们令人耳目一新，游戏华丽的渲染程度更是魄力十足，相信很多玩过这款作品的玩家还会对那对战前的杀气腾腾的效果画面记忆犹新吧？游戏中特别添加了两个来自当时街机最新作《RB2》的新人——李香绯和里克，他们和其他Q版格斗家的表现一样可圈可点。游戏中处处充斥着“可爱”的元素，憨态可掬的角色，轻快跳跃的背景音乐，甚至连背景人物都让人忍不住想捏一把。





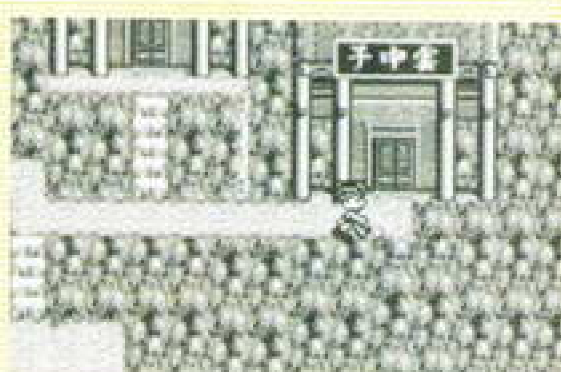


仙界传

机种	WS	厂商	Bandai
发售	2000年	类型	RPG



由著名神话故事《封神演义》改编的漫画作品衍生出来的游戏。开头一段振奋人心的CG以及古色古香的游戏标题令玩家的投入感大增，游戏的画面水平并不尽如人意，整体感觉基本停留在GBC末期曾经大量涌现出的台湾厂商开发的中文RPG水平上，不过操作起来还算顺手。此外大量遍布于对话和剧情中的汉字也让人颇感亲切，不过音乐水准居然还不如一些GB上的RPG，地图上的人物是典型日式RPG风格，比例也比较大。虽然有这样那样的不足，但这款“中国向”的游戏倒也值得中国玩家一试。





电车GO！

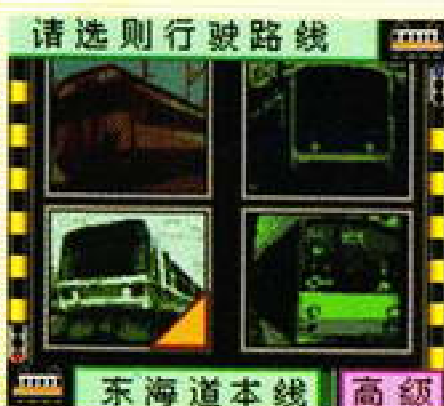
机种	GBC	厂商	Taito
发售	1999年	类型	SLG





“《电车GO！》系列”在日本游戏界的地位是有目共睹的，很有的游戏机平台上都有它的身影，掌机也在其中，本栏目曾经先后介绍过WS和NGPC版的《电车GO！》游戏，本次带来的将是普及量更加广泛的GBC版。

比起同为GBC版的模拟电车驾驶游戏《口袋电车2》，本作在颜色上明显要鲜艳得多；行车时一如系列其他作品，没有BGM只有音效，但GBC的机能基本上是做不出来电车的那种声音的，所以整趟行程只听生硬的“喀啦喀啦”声；虽然游戏中有人语，但却没有游戏开始那句经典的“Densha de Go”，也不能不说是个遗憾，还好，吸引人的收集要素都在，在驾驶着电车完成任务的同时，将形形色色的列车收入帐下也颇有一番成就感。如今，该游戏被“混沌星辰”小组汉化，这使本作成为系列中惟一款被汉化过的作品，中文界面下准确到位的中文翻译使得这款原本就水准不低的游戏锦上添花。







掌门人SP

北方的朋友告诉小编，此时的北方已经是天寒地冻了，而小编所在的深圳，却才开始凉。地域的差异让玩家对天气有了不同的感受；游戏经历的不同，也使得玩家之间对于游戏的见解有不同的差异。没关系，歧意再多大家也都是同好掌机的玩友，一起来掌门人SP，尽情地敞开心扉交流吧。

狗狗闯祸了！

某日，我独自一人在宿舍玩《任天狗》，为了能用清晰的语音教会我的“doud”（一条腊肠犬）学会各种动作，我不得不将声音放大了一点，这时，巡查宿舍的“楼管”正好走到我们宿舍门口，听到了我的声音，便以迅雷不及掩耳之势打开了我宿舍的门，怒不可遏地质问我说：“告诉你们多少次了，学校有规定，不准养宠物。狗呢？交出来！”我郁闷了一下，指着NDS对她说：“阿姨，我是在玩游戏，没有养狗。”阿姨不相信，用鄙视的眼神看着我说到：“欺负我老太太不识货，拿个破文曲星来骗我？谁听说过文曲星还能养狗？”我当时就差点晕死过去，阿姨不由分说地把我宿舍搜索了一遍，当然什么也没有发现，可是她还不肯罢休，硬是把我拉到一楼的“楼官室”质问，后来多亏了一位年轻的老师来才解了我的围，否则真不知道要跟着个难缠的老太太纠缠到什么时候。还有，后来她弄明白了我的NDS并不是她那个所谓“破文曲星”的时候，还为了我一句话：“同学，你这机子还不错的，我过两天也给我孙子买一个去，不知道在那买？哎，怎么说也要两百块吧？就是太大了，我怕孙子拿不住把脚给砸了。”我不知道任天堂的人听到了这话会有什么感觉，反正我是彻底对她佩服得五体投地了。

西安 冯健



LIKY： 不得不服啊！不过，“楼管”大妈认真负责的态度也挺令人佩服的。



马修： 可以在禁止养宠物的地方体验饲养狗狗，用NDS养狗看来确实不错哦。

等俺有了钱

等俺有了钱，就买《掌机王》，想扔赠品就扔赠品，想扔光盘就扔光盘。《掌机王》买两本，一本天天看，一本折飞机。

等俺有了钱，就买GBC，想变黑白就变黑白，想变彩色就变彩色。GBC买两台，一台玩游戏，一台盖房子。

等俺有了钱，就买SP，想旋转就旋转，想折叠就折叠。SP买两台，一台玩游戏，一台作镜子。

等俺有了钱，就买NDS，想画方块就画方块，想画圆圈就画圆圈。NDS买两台，一台玩游戏，一台练写字。

等俺有了钱，就买PSP，想升级就升级，想降级就降级。PSP买两台，一台玩游戏，一台砸人。

浙江 不是MM却叫做陈思雨的冻儿

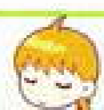




马修： 最近要用PSP砸人的好像越来越多了……

今年刚大学毕业，在换了N个工作，稍微稳定后，于是跟随男朋友加入到了掌机玩家群。突然发现这玩意儿小，但名堂挺多的。嘿嘿，还有我爸也最近也迷上了《山脊赛车》。还有一件事就是我男朋友在公车上无聊，就拿出NDS玩《应援团》，这一玩儿，周围的人都斜瞄斜瞄的，突然一小弟问了句："哥哥，你这是在哪儿买的文曲星啊？怎么可以玩游戏？"后面的不说了，一天下来都是全身无力……

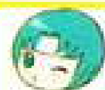
Shadow

**海文：**不知Shadow玩友的老爸上班时是不是自己开车，如果是的话最好还是让老爸在上班之前先玩个过瘾，千万不要开得意犹未尽哦……

**铭风：**其实不怪那个小弟弟，只怪NDS推出N久以前文曲星就已经遍布祖国的大江南北了。

众小编们，你们好，不知你们是否接到我的前两封来信，是不是我的字太草了看不懂，要不是我的邮票贴少了（上次我只贴了一张1元的），所以这次我一咬牙，一跺脚，我豁出去了，我把最后的两张邮票都给贴上去了了，天啊！一定要保佑我邮到！

江苏 郝兴宇

**马修：**天，两张1元的……其实一张1元邮票已经足够了。由于掌门人空间有限，所以并不能刊登所有读者的来信，不过马修还是向大家保证，各位掌门人所有来信我们都是认真阅读的，因此还是请大家继续来信和我们交流。



本人冥思苦想数日，总算想到了可以提高我们中奖几率的方法，不敢独食，特以此飨大家。嘻嘻……

方法一 找个超大型信封，贴足邮票，然后寄出。某小编："下面我们抽出PSP大奖！"小编一手抓下去，碰到这个大块头，摸啊摸，捣啊捣，总摸到这个大信封，N多时间过后，小编终于忍无可忍，将之取出："XXX，真是碍手碍脚！大奖产生！

方法二 小编甲："哟，又买了块新表啦！"小编乙："嗯，上午刚买的，花了几千块啊（真是阔少）！这是名表哇！"然后摆出樱木花道式的得意状。（还能看吗……）主编适时冒出："喂，该抽大奖了，聊什么天啊！"小编乙："知道，知道。"然后伸手去摸。"咦，奇怪，这是什么东西？"抽手一看，有封信贴在了手表上，拆开一看，一个超级强力磁石！手表呢？不动了……大奖产生了，小编乙落泪了。

方法三 终于要抽出大奖啦，雷伊兴奋极了。为什么？因为大奖将由雷伊亲手，哦不，是亲爪抽出。只见兴奋的雷伊纵身跃入千万封雪白的信封，那是难度系数3.4的后空翻转体两周半抱膝的动作……然后它在里面鼓捣了半天，最后被人从里面拎出来时，嘴里刁着一个信封，自然是大奖喽。只不过信封上那恶心的鱼腥味实在不敢恭维。小雷伊："喵……"

**胧月：**还有一个方法四，鉴于太过血腥，就不登出来了。不过以楼主的经验考虑写一本《抽奖王SP》如何？（笑）

**马修：**很有趣的方法哦，不过效果嘛，嘿嘿……

某日，与我班几个游戏FANS一起吹牛。只见一人说："我昨晚梦见马修和LIKY人手一台NDS和PSP来请我教他们打俄罗斯方块，还说机子都当学费了。"

"切，这有什么。"又一位仁兄开口了，"我昨天梦到铭风和雷伊骑着赤兔和绝影载我去编辑部玩，回来时还三大掌机一样送我一个！""我梦见……"我想了想说，"哼！我昨晚梦见胧月MM一个人悄悄来我家，不仅送来了PSP和NDS，还跟我……咳咳咳……""还干了什么啊？"大家都紧张起来，我又咳嗽了几声，面无表情地说："握手。"

众人晕倒。

troi





铭风：你、你们之间只有游戏机吗？也应该适时讨论学业工作前途呀。难道就不怕被老师听到吗？另：这些牛吹得也太……

众小编，大家好！我23岁，应该是个找工作的年龄了吧，照理说不会迷恋掌机了。今年之前我自己也是这样想的，可当我在淘宝网看到有人300块卖GBA时，我想都没想就买回来了，还附送了《恶魔城 晓月圆舞曲》。一进游戏画面，以前《月轮》的感觉就都涌上了心头。原来我还没有忘记怎样玩游戏。除了《魔兽》，我们还有这么优秀诱人的游戏啊。这让我想起以前买过的《掌机王》，忘了是第一辑还是第二辑，封面是个男生坐在马桶上，边听CD边打GBA。当时自己买不起GBA，只能抢同学的玩。唉，现在大家也都毕业了，真的，好怀念……只能祝他们在事业之路上顺利了。偶尔翻出尘封的GBA时，还能想起《月轮》、《封印之剑》、《黄金太阳》给我们带来的快乐……

你们的朋友 栾慎鹏



雷伊：随着年龄的增长，大家对游戏的热情有所下降是不可避免的，而且一旦离开校园踏入社会，身边的琐碎之事也常常会使大家难以再用原本那种对游戏的执著心态去享受它们的乐趣。但即便如此，那些曾经伴随着我们渡过学生生涯的游戏所带给我们的美好回忆是不可磨灭的。正像栾玩友所说的那样，偶尔翻出尘封已久的陪伴过我们的主机时，美好的片断总会再度浮现，雷伊衷心希望《掌机王SP》能够成为大家回忆中最闪亮的那一块记忆碎片。

在我的大力支持、鼓励加上无尽的诱惑之下，同学X终于捂不住口袋里的钱要买GBA SP了。因为他全是冲着性能和小巧才买的。于是乎，在约定一起去购机的当天，他随手翻了翻我的一本UCG，竟说出一句让我暴寒的话——"回头你给我烧个PS3或Xbox360的游戏玩玩，我机子和烧录卡一起买。"我实在不忍心告诉他说GBA和PS3在机能上相差不止一两个档次。（其实是不敢，我把GBA的性能吹大了……）我一路无语＋直冒汗，便借口说迟些才买吧。我该怎么说呢？小编帮帮我吧。（不能说实情，我好不容易在新学期交了这么个游戏玩家！）

广西 李景文



胧月：经由近几辑的"掌门人SP"，有读者反映"胧月原来是说教系的"。（－ －||）其实对于大家的提问，我也只是给出一些建议罢了，谈不上说教。对于你的情况，我建议还是以实情相告。朋友之间应该以诚相待，况且GBA的优点并非机能，而是它的便携性和软件阵容。



马修：俗话说，"小洞不补，大洞吃苦"，现在你只是善意地骗骗他而已，但不及时说明，他哪天把这个问题问其他人被嘲笑后，估计就更不好办了。事实总是要知道的，早告诉早没事嘛。

我现在在的那所学校对学生管得非常严，学生宿舍都不让买电视，游戏机见了一律没收。和老师关系好一点，他可能在玩到没电时还给你，更有甚者，一次一位老师在没收一台GBA SP后他竟然说了一句："《逆转》啊！不感兴趣！"

西安市 薄涛



软饼干：既然老师也对游戏这么感兴趣，你们可以和老师商量一下，在不影响学习的情况下容许你们适当地游戏，这样学生与老师一起同乐乐，多好的一幅画面啊！



马修：希望不是YY……

伴随我整整8个月的N-Gage QD英勇地被人盗窃了，这是弃我而去的第三部手机了，我都不好意思再和家里人开口了，只好用准备买iDS的钱又买了一台一模一样的QD，以瞒天过海。只是我那先前用可怜的GBA SP换来的正版NDS卡带《任天狗》现在变得一无是处，我呆呆的看这它和QD，好几次有冲动将它插进QD的扩展槽，……

上海市 瑶杰



软饼干：首先对你的遭遇表示深切的同情，同时也提醒一下其他的玩友一定要小心，丢了重要的东西不但自己的财产遭到损失，而且自己的游戏大业还有可能被延迟哦。最后再为你的正版《任天狗》默哀三分钟，希望它早一天能再有用武之地。

无聊时拿出SP玩，没想到一下子就勾起了众位新同学的游戏瘾，再加上《掌机王SP》的唆使，同学三人众决定买PSP（比我的都高级，多了个"P"哦），三人的设想是这样的，一人先买，其他二人借钱给他；过段时间第二个人买，其他二人再借钱给他……直到三人全都拥有PSP，个人之间的债权关系也会随之消失。我听后大叹：高！实在是高！

浙江 沈涛



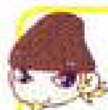
LIKY：估计这三个哥们儿平时关系也不错，否则谁将成为最先富起来的人肯定是一个大问题。



马修：貌似这是一个加加减减加减加的复杂数学题……

最近我发现自己在不知不觉中练就了一套绝世神功。记得那天上午刚上完课，坐我后面的一位老兄向我借《掌机王SP》，由于他和我相距有5排之远，我二话不说地就选择了将书扔过去，只见我大手一扬，书立马划出了一道优美的弧线向后飞去，不料那位老兄前面一位已经睡了一上午的大哥，突然睡醒，他迷迷糊糊地抬起了脑袋……只听"啊！"的一声，此人立扑。我突然想起《掌机王SP》增肥了。天哪！大哥，我对不起你啊！待那位大哥悠悠转醒之后，似乎已经被砸傻了，冲本人憨笑了几分钟后，说到："你用GBA砸我的是吧？"

黑龙江 孟祥闻



软饼干：校园暴力事件啊！没想到我们的《掌机王SP》增肥还有这样的副作用，哈哈，果然是应验了那句老话："有得必有失啊。"看来以后有必要在我们书的封面上写上一句："此物只用于阅读之用，请勿将其移做他用。（如：飞镖、板砖……）"



马修：记得有玩友和马修说："掌机要越薄越轻才好，《掌机王SP》要越厚越重越好。"没想到还有这负作用，唉，看来什么事都得从正反两面来看才行……





短信快报

短信平台开通后，大家参与得好热情啊，这让小编也很高兴。欢迎大家继续热情参与。

我买《掌机王》已经三个月了，由于当时刚上大学要军训（大家都知道这是很无聊的）我没有任何的掌机玩，就跑到书报亭去买书。结果看到……

南宁 134××××8019

看到《掌机王》成为大家游戏生活的一部分，马修也很有成就感。不过后面的字没显示出来，各位注意自己手机的短信字数限制哦。

个人比较喜欢能解一时读书瘾的特稿，希望如果能的话多做一些。

玉林 137××××1881

感谢您的提议，小编将努力给大家提供更多更强的专题特稿。

28辑的抽奖印花贴到我写给你们的纸上啦，可以吗？

深圳 137××××8890

当然可以，没问题。

2G的组棒有什么缺点么？我想近期入手PSP，请问近期价格还会降么？

北京 134××××4522

从目前的反应来看，组装记忆棒还真没什么特别的问题。至于PSP价格，请参看本辑的掌机市场扫描。

终于开通短信平台了，当然要第一时间顶咯！

厦门 137××××1869

看来短信平台真得让交流方便了不少，多谢大家的支持。

小编们，发短信你们真的能收到吗？

杭州 134××××8955

这个，还真没收到，呵呵……

我是唐山地区的读者，请问为什么我们这边的中奖率这么低呀？是不是你们看不起我们小城市的人呀！

唐山 137××××2409

当然不是了，中奖率高说明那地方寄印花的人多嘛。

GBA版《口袋妖怪不可思议的迷宫》的容量是多少？

上海 136××××5707

是个256M的大家伙。

编辑们好，我是一名准备购买iDS的掌机迷。但我担心iDS玩不了以后出的D版卡，还有以后能不能用NDS玩汉化的游戏？特急……

柳州 130××××0753

iDS运行D版GBA卡绝无问题，至于NDS的D版卡，目前还没有一点消息呢……不过用iDS玩汉化游戏应该不成问题。

这里可以问关于某游戏的介绍吗？

泉州 139××××3183

希望我们正在制作的年鉴会让您满意。

谁能告诉我小编们都在干些什么。

北京 138××××3672

正在看各位读者的来信和短信啊。

从小编们的前言和小编寄语中，知道你们那天气也冷了，大家都一定要保重哦，多穿一点。还有，熬夜会让免疫力下降的，天气一冷更容易染病了，知道众小编们都喜欢耍酷，但美丽冻人就得不偿失了，尤其是雷伊，皮毛再厚也不能在大冬天展示肌肉，对吧？

哈尔滨 叶明

马修：多谢关心哦，小编这里还好，凉凉快快，早晚有些寒意，冬天里大家也注意自己的健康啊。毕竟健康的身体是心情轻松享受游戏的前提之一。

雷伊：其实雷伊我很绅士的，大夏天都不轻易将肌肉展予他人……



一日，我课间闲得无聊就将《掌机王SP》拿出来看，正当看的津津有味的时候，被后面的MM发现了，正好也无事的她于是硬要我将书借给他看。我自然是不愿意，此时突然灵机一动，就指着书中专题企划里吕布的图对她说："这是个《三国》里的人物，你要是能猜出她是谁，书就借给你。"她看了一眼后立刻说到："这还不简单，他不就是赵云吗？"话音还没落，旁边的另一个MM接着说道："这怎么可能是赵云呢？明明就是关羽关大哥嘛。"我无语中……

厦门市 许辉龙



软饼干：其实这也不能怪人家MM啊，《三国无双》里的人物都是日本人画的，和中国人心目中的三国武将肯定是有差别的，所以没玩过这个系列的人认错图片的事是很正常的嘛。你不妨利用这个机会好好向MM们介绍这个游戏，说不定她们就对游戏感上兴趣呢！

马修：也可以借机和MM们联络一下游戏以外的……（被主编喝住。）

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，可以用以下任何一种方式联系我们：

信件地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。

Email：pgking@263.net。

短信：编辑短信"PK+你想说的话"，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、玩转PSP、掌上动漫游、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020　　或发Email至pgking@263.net

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第12～20辑（第18辑少量存货）、《掌机王SP》第22～27辑。每辑定价均为12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

LevelUp坛友互动专栏

栏目主持 胧月

Hi，论坛互动专栏又跟大家见面了。胧月在此说明一下，本专栏里摘录的帖子均来源于www.levelup.cn/bbs论坛。愿意参与的读者朋友只需登陆该论坛的掌机讨论区（分PSP专区和NDS、GBA专区），发表你的一些有趣言论，就可以和广大玩友以及小编进行贴心的交流哦。不知道大家对此有什么看法和建议呢？欢迎提出！

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=127787&page=1

知道什么叫暴殄天物么？

最近回家看老爸，正欲与其商量MP3的事情（前段时间他老嚷着想听歌），结果他突然拿出一个新买的MP3（自选）得意地向我炫耀："看我选的最新款MP3，功能很多，可以听歌、收听广播，最主要的是彩屏的。不错吧"我一看心都凉了，拿过来一看——JNC的，问（小心翼翼）："多少钱？""才1800。"我战斗不能中……

PS：本想趁机会叫他买个PSP的，完了完了完了，我的如意算盘……

sofia05

回复摘录：

JNC是一个口碑较好的牌子，如果对音质有要求，那买得没错！它比PSP的音质好。但如果是为了玩游戏，那么为你默哀！

putontie

汗，楼主，暴殄天物不是你那意思……

创伤财财

倒，我的意思是老豆（编按：粤语中"爸爸"的意思）乱花钱。本来想再叫他弄个PSP来，跟我的配对联机哈。

PS：1800换个PSP多好。

sofia05

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=126873&page=3

需要纯色图片来鉴别坏点的进，图片来了！

最终幻想

胧月：替楼主说明一下。这帖子里有红、白、黑、蓝、绿一共五张纯色图片，用以鉴别PSP的屏幕是否有坏点。不过像这位gbayl说的那样，买回来再鉴别就迟了。建议准备购机的玩家先和朋友借根记忆棒，把图片拷进记忆棒的Photo文件夹。去购机的时候给相中的机器换上自带的记忆棒，使用看图功能即可。

回复摘录：

不错！支持下！白色那张还真够白的！

小望

下了后再鉴别不是迟了么？你在试机的时候不可能去下图吧？

gbayl

三克油买来买去。（Thank you very much。）

zxd180

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=33&ID=130194&page=1

NDS真是女人杀手啊！

说真的还是NDS强啊，PSP玩了一下就不玩了，NDS整天都抢着来玩。

tt0793

回复摘录：

刚买的《马里奥赛车》被同班MM借去了，好象很感兴趣的说……貌似我还没有买几天。

infant

碰到几个理科的MM，看到偶玩狗，都说幼稚，MM果然不能学理科。（-_-;）

火星人

NDS上有创意的游戏超多啊。(*^_^*)超爱《应援团》，下屏的贴膜已经被我画出个很明显的圈圈了，争取所有难度所有曲目S级通关，活活。

漫漫鱼慢慢游

《应援团》、《东北大学》、《为你而死》都相当不错。

紫色飞灰

热点大家谈

上辑的两个热点话题得到了众玩友们的大力支持，大家的讨论观点都很精彩，然而篇幅有限，所以只能选择一部分和大家共享了。

上辑热点话题回馈

热点话题一 各位掌门人如何看待盛大掌机EZ Mini?

虽然是国产的，但是没有游戏的游戏机是卖不好的，我们可不能只是为了一句"支持国产"而盲目的跟随。

花笺烈火

还真没见过刚勉强会爬还走不好路的人能跑步，更何况他居然要参加奥运跑百米。

福福

盛大出的掌机电池续航能力一定很强，不然怎么挂机呢?

酷儿

一句话：盛大要是能解决网络的问题我一定买来支持。

蚊子

大多数玩家都处在一个普通的消费层，如果享受是在具备N多外部条件以后才能够得到，试问有哪个玩家愿意去为一部游戏机的外设投更多的钱?

tvgame

难说，网游玩家也许会买吧，只要能做到随身《传奇》，再有一个合理的价位。不过对我们TV玩家来说没什么吸引力了。

zy3322120

中国自己的掌机，虽然不能与Sony和任天堂的掌机相比拟，但也是中国游戏掌机的一大进步，所以小生会在精神上支持的，呵呵。

lwlw

我不知道盛大EZ Mini能不能大卖，但是我肯定盛大EZ mini针对的人群不是TV GAME玩家。

天才大宝哥

热点话题二 2006年的PSP走势将会如何?

我还是很看好PSP的，我拿PSP去学校后，有数个只玩电脑游戏的人都跟我进入了PSP的世界。

花笺烈火

如果依然是妇科（复刻）游戏当道，我看PSP也走不远了，Sony首先就要起表率作用，拿出自己最有力的武器去捍卫自己争来的市场!

iwithyh

现在PSP主要走娱乐路线，虽然丰富了平时的娱乐消遣，但是其游戏功能还是没有完全的发挥出来，是该向游戏方向发展咯，久多同志。

lixin1019

PSP作为WALKMAN，可以得90分以上；但在游戏机的功能上，我只能给75分。希望Sony能在2006给我们更多的惊喜!

小白兔

其实能够使任天堂拿出136个游戏来一同公布已经可以感到任天堂有些担心，所谓先下手为强嘛，Sony已经用PSP吓到老任了。

lcw08

方针路子对的话也不怕NDS的大作压制了。我觉得PSP还是应该多利用自己多功能的优势。

蚊子

多多利用PSP强大的机能，多多出游戏大作，多多提供免费的服务……

lwlw

在PSP没出现之前，掌机阵营爆发这么大规模的口水战是没有过的。有很多玩家被PSP拉走了，老任已经不是一家独大，至于能否一直领先只能骑驴看唱本——走着瞧了!

sofia05

本辑热点话题

《热点大家谈》继续欢迎大家的精彩论点，关注业界焦点，发表您的独到见解，本辑话题如下：

热点话题一

《机战J》、《超级大金刚3》、《洛克人EXE6》、《口袋妖怪不可思议的迷宫》……GBM的发售让GBA游戏重焕青春，但掌机市场毕竟已有更高端的NDS和PSP，面对NDS和PSP的龙争虎斗，GBA游戏的前景会如何?

热点话题二

展望完PSP，接下来展望NDS，NDS和PSP都已发售一年，一年的鏖战证实了任天堂的掌机市场确实迎来了强敌。激战还将继续，掌握雄厚技术实力的索尼和远非往日NGP、WS可比的PSP，机能明显低人一等却手握众多大作的NDS明年将会如何?继续发表您的见解和观点吧!

参与方式

信件地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。

Email：pgking@263.net。

短信：编辑短信"PK+你的看法"，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在12月11日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

小编寄语



马修

◆上辑截稿后看了一些近期香港的黑社会片子，看起了兴致又将《古惑仔》6部正传重温一下，不禁对这套经典片子又有了新的赞美和感慨，短短不到两小时的片子里竟然装进那么多精彩的故事、热闹的打斗以及时不时就迸出的笑料。

◆近期身体不错，但睡觉有点失眠；心理上则经历了追求轰轰烈烈到但求宁静平淡、然后又不甘平凡的心理历程。

◆一天晚上对着电脑写稿，抬头看LIKY拿着一个带屏幕的东西看，屏幕比GBM大但比GBA小，亮度和NDS差不多，但距离远看不清屏幕上的内容，屏幕周围看还有很宽大的地方，难道LIKY又淘到了什么传说中的掌机？好奇心令马修走近观看——原来是LIKY在用数码相机拍照……



雷伊

■大学时代睡在下铺的老班长最近来南方旅游，顺便过来看望了我一下，而且还捎来了两大箱烟台苹果。大学毕业两年来一直都没有机会碰面，这次终于好好聚了一次，一起坐下来回忆起大学时代种种趣事的感觉真的很好。

■前段时间回了一次武汉，虽然行程比较短，但还是去了一次大学时代经常光顾的早餐店，好好吃了一顿热干面，真是美味啊。



■小爱的《ネコに风船》虽然不是新歌了，但每次听都会有一种幸福的感觉，歌词写得真棒。



LIKY

◆买到一个NEC芯片的USB2.0 PCI插槽，顺利解决电脑问题，现在往PSP上传输文件终于不用忍受原来那种“龟速”了。

◆《马里奥赛车DS》终于让我体验到在掌机上联网对战的刺激，受此影响，最近又开始研究PSP用KAI上网联机，上KAI的设置可真是够复杂的，折腾了两天，终于搞定了，顺利与人联机《山脊赛车》。不过现在KAI上最热的游戏莫过于《怪物猎人 携带版》，这个游戏本来只支持局域网联机，但是通过KAI便可以支持网络联机，所以经常看到数百人在线，场面可谓壮观，有条件的玩家可要去试试哦。



▲很喜欢这种灯火阑珊的夜景，非常迷人。

◆GF刚过完生日，不过在这里还是要祝她生日快乐，天天开心。



铭风

◆这个月的NDS新游戏真让人有点应接不暇，《马里奥和路易RPG2》、《史莱姆总动员2》都十分优秀，当然我最期待的《口袋棒球8》也没有让人失望啊。

◆因为喜欢搞另类，搞与众不同，我买了粉红色NDS。不过，我现在有点后悔搞这样的另类了。因为蓝色的也很好看啊，同时老是被人说女生才买粉红色……

◆最近受到了某位读者的来信，信中提到了漫画《海贼王》。想起我第一次写寄语提的就是这个漫画，当时七水之都篇刚开始，现在却已发展到了高潮。一路过来已经1年多了，时间的流逝速度还真是让人意想不到啊。



胧月

●月初发售的PSP版《怪物猎人》果然是不可多得的好游戏。之前的家用机版因为不习惯操作而放弃，现在能够好好体验一下了。明年还有个人非常喜欢的PSP版《樱大战》、《恐怖惊魂夜2》、《街》等游戏发售，积蓄银子预备去大采购，嗯。

●远在重庆的朋友发来照片一张，照片附注解“一表人才”四字。看毕我赞曰：“这个露娜玛利亚COSPLAY得不错。”结果得到一个暴寒的回答：“当编辑当糊涂了？这个是我啊。”（此朋友为男性。）

●某学习日语中的OTAKU朋友经常在QQ群中与我练习，每次说不到几句就会变成OOXX的萝莉口吻暧昧广播剧，看得群里其他人冷汗如浆。无辜的我绝对是被带坏的……



▲本月收到最寒的QQ表情。



紫枫

◎临近岁末，《SP》即将进行一次全面改版，旨在让朋友们拿到明年第一本《SP》的时候都能有涣然一新的感觉，希望到时能听得到大家多多鼓励的声音，紫枫就颇为欣慰了。

◎昨日家中一只小银狐不幸夭折(才半岁不到，算是夭折吧)，GF看着它心疼了半日，最后决定将之用一漂亮小盒子装置妥当后，置于楼下不远一花丛之中，笑曰：“它在丛中笑”，呵呵，望这小东西此去安乐。

◎过不几日，一友将来此探望，欣喜之余，也不时感叹时光飞逝，转眼又是一年。不知远在他乡的朋友们都可好，何日能够再相逢？

◎前两日看了一篇有关“可可西里”的报道，看见片中几位为了藏羚羊而整年与偷猎者周旋的人们，突然热泪盈眶，不自禁。世间毕竟还是有不少值得人们感动的事情的。



海文

◆NDS版的《龙珠Z 舞空烈战》是近期玩得比较多的一个游戏，看着游戏画面中一个个熟悉的人物，又不禁想起自己小学时第一次看到大陆版《七龙珠》的时光了。当时的那种感觉怎么说呢……就应该和一个只玩过砖头GB的人第一次玩到PSP时的感受是一样的。

◆临近年底，自己也常在不知不觉中回想起这一年来所经历的各种变化、各种成长。当然还有那失去的许多东西。有得必有失，人生便是大抵如此吧。

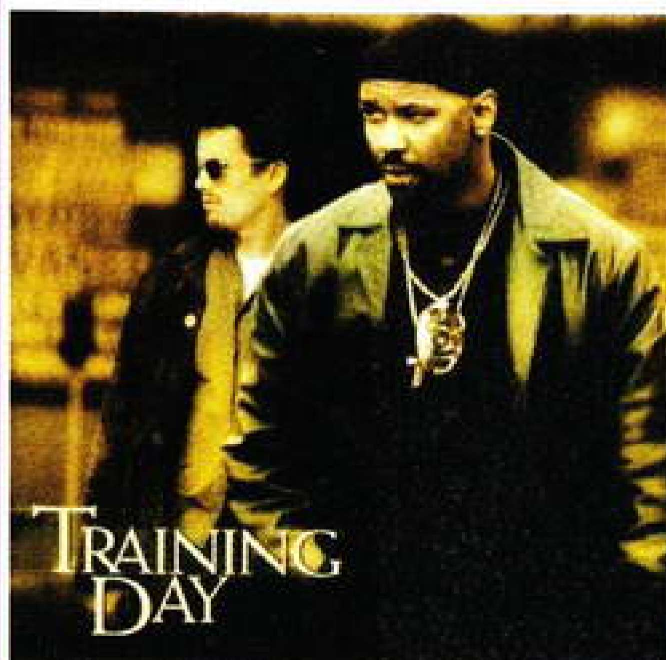
◆闲暇时又开始操练《应援团》，依然是津津有味。不知什么时候才会有续作的消息公布呢？



软饼干

■近一段时间PSP上美版游戏的发售好像进入了一个冬眠期，没有什么让人眼前一亮的作品，只能拿前几个月的那些作品解渴，不过好在前段时间这些作品的素质普遍较高，随便拿起一个都可以让你玩上半天。

■最近看了著名影星丹泽尔·华盛顿演的两部老片子：《训练日》和《火线救援》，非常不错，这个黑人就是会耍酷，不愧为我一直欣赏的男演员之一啊，哈哈。










交流空间

大家快来报名吧！能够知道自己身边有这么多热爱游戏的朋友真是一件幸福的事呢。这个快乐、真诚、美丽的交流空间将为您的游戏生活增添更多的精彩！

We are friends！

姓名：王艳辉　　昵称：江湖女侠
性别：女　　年龄：19
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《牧场物语》、《应援团》
QQ：82040872
想说的话：本人最喜欢《牧场物语》了，谁还喜欢这个游戏就来 13226455 群吧。

姓名：王天衡　　昵称：秀树
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《龙珠》
地址：辽宁省辽阳市第二高级中学三年级三班
邮编：111000
想说的话：第19辑的愿望什么时候才能实现啊！（编按：是中奖吧？汗。）

姓名：徐少昆
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》
地址：河北省邯郸县第一中学高二 14 班
邮编：056001
想说的话：很高兴参加这辑的抽奖活动，同时也希望《掌机王 SP》带给我一个惊喜！

姓名：赵振龙　　昵称：神秘 Boy
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：小神游 SP、PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《应援团》、《口袋妖怪》、《三国无双》、《塞尔达》
地址：新疆克拉玛依市向阳北村 17 幢 21 号
邮编：834000　　电话：0990－6893978
QQ：284076973
想说的话：很乐意跟广大掌机玩家 make friend，给我来信你就有可能中PSP哦！（必回，心动不如行动，行动不如笔动，赶快来信吧！）

姓名：谷祖祺
性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《我们的太阳》
地址：哈尔滨市 69 中学开原分校二年十六班
邮编：150001
想说的话：我希望《掌机王 SP》可以给我的心灵一个掌机弥补，相信你们会同情我的。

姓名：Monme
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火焰纹章》
地址：上海市松江区松金公路 10052 弄 21 号 101 室
邮编：201600
QQ：373725803
想说的话：愿我们一起中奖。

姓名：冯陈意　　昵称：冷无悠
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：浙江省杭州市余杭区杨家弄 34 号
邮编：311121
QQ：80380189
想说的话：爱游戏的，come on！

姓名：蒋黎
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《洛克人 EXE》、《王国之心》、《机兽》等
地址：上海市南京西路一九八四弄十九号

邮编：200040
想说的话：希望Tomy与万代合作出一款《机兽高达新世纪》。

姓名：尔海涛　　昵称：告死天使☆阿棍儿
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《火纹》、《洛克人》、《机战》、《塞尔达》等等
地址：北京市朝阳区黑庄户乡淀辛庄东队。
邮编：100024　　手机：13811316156
QQ：591676844
想说的话：本人喜欢结交朋友，希望结识广大玩家，本人不仅喜欢掌机，也喜欢网游和家用机。只要你喜欢游戏就加我QQ吧。

姓名：刘淼鑫
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA、GBA SP、iDS
喜欢的游戏：《FFTA》、《皇家骑士团外传》、《永恒传说》
地址：辽宁省锦州市凌河区渤海大学附属中学二年三班
邮编：121000
想说的话：我的人生梦想是——睡觉睡到自然醒，数钱数到手抽筋。

姓名：高琪
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：经典的游戏
地址：上海市黄浦区陆家帮路521弄（阳光翠竹苑）2号1705室
邮编：200011　　电话：021－63672357
Email：cangtianlieshou@263.net
想说的话：打爆我的电话，炸飞我的邮箱，亲爱的同志们，向我开炮吧！

姓名：徐福静　　昵称：阿眯
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《真・三国无双》
地址：浙江省温州乐清市二中高二（7）班
邮编：325600　　手机：13588962726
QQ：21261222
想说的话：希望通过《掌机王SP》认识游戏上的志同道合者。

姓名：张敬言　　昵称：剑啸江南
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》
地址：广西省宁武鸣县广西民族高中高29班
邮编：530100　　手机：13737143736
想说的话：努力学习，期末考高分叫老爸买PSP。

姓名：张迪　　昵称：橙色flame
性别：男　　年龄：24
拥有掌机：只有一台电脑
喜欢的游戏：很多
地址：吉林省吉林市北华大学南校区人文学院中文系03级2班
邮编：132013
Email：flamea@163.com
QQ：251161884
想说的话：怎么"交流空间"里都是二十岁以下的孩子呢？难道我过了玩掌机的年龄而不自知？

姓名：朱文卿
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：没有，穷啊
喜欢的游戏：《恶魔城》、《机战》、RPG、FTG
地址：无锡市新区春潮园一区152#501
邮编：214000
QQ：363499519
想说的话：哈哈哈哈……一定要登哦！拜托……

姓名：葛城　　昵称：侠者
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GB、N－Gage QD、GBM、PSP
喜欢的游戏：《机战J》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《塞尔达》、《KOF》
地址：北京市海淀区翠微路颐源居8号楼2门401号
邮编：100036　　电话：13581610167
QQ：372381954
想说的话：我懂的还是没有别人多，要想真的对事物有什么了解，还要再懂得多一点。

姓名：梁良　　昵称：LMY
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：iGBM
喜欢的游戏：A・RPG和S・RPG与SLG中的经典游戏
地址：广西柳州市四十中2003（5）班
邮编：545002
QQ：44424118
想说的话：见过高三还买掌机的疯子吗？我就是，而且准备再买一台……



大家有什么攻关或者硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

小编们好！小弟最近想购买一盘NDS卡，准备在《为你而生》和《应援团》之中选择其一，考虑到Z版卡带比较贵，所以想购买一款比较耐玩的，不知道这两盘中哪一盘比较耐玩？请你们一定要告诉我。谢谢！

武汉理工 刘涛

从游戏素质上来看，《为你而生》和《应援团》都有十分高的水准。《为你而生》是众多小游戏的合集，难度适中，但是当拿全了隐藏要素之后可能会觉得缺乏再玩的动力；《应援团》虽然在内容上是一款单一的音乐游戏，但上手需要一定的磨合过程，要打过最高难度颇有挑战性，而且即使打过了最高难度，玩家也可以反复进行练习以提高成绩。如果资金允许的话，两盘卡带我都推荐；如果暂时比较吃紧，那我还是推荐《应援团》。

你好LIKY，我也知道你很忙，抽个小空回答我个小白问题吧。我最近在玩你推荐的《X战警II》，很不错啊，就是不知道角色（包括我自己）死后怎么复活？希望能回答我一下，谢谢。

eastlove11



可以在传送点（Xtract）复活队员的，站在传送点选择换队员，可以看到死了的角色HP是空的，选中一下就复活了，当然复活要花钱的。

小编你好，我最近一直在玩PSP上的《极限滑雪 征途》，真是个不错的游戏啊。不过目前遇到一个小小的问题，就是我为什么怎么也使不出游戏中的超级花式呢？我已经蓄满了整个喷射槽和喷射槽上方的字母了啊？

深圳 ALEX

要玩出超级花式，蓄满整个喷射槽和喷射槽上方的字母的确是两个必要的条件，但是还有一个条件也必须满足，那就是你使用的那个选手必须已经学会超级花式。游戏的一开始选手并不是会所有的动作的，你必须通过不断的比赛，让他去升级、学习，这样他才能够渐渐地学会各项动作，超级花式是要到游戏的后期才可以学习到的，所以努力去比赛吧！

求助，我昨天入手《应援团》，今天想和同学联机，同学没有卡，所以想Download Play。可是只可以下载下一个试玩版而无法双人联机……达人们能告诉是我设置的问题还是此游戏不支持一卡多联？

levelup matrixlee

很遗憾这款游戏不支持一卡多联，想跟同学联机必须联机的双方都拥有卡带才行。

在《国夫君 热血收藏》中的《热血街头篮球》里面电脑经常使出转身过人的方式来躲开我方的防守，请问这种转身过人要怎么使出来呢？

山西 明明

在《热血街头篮球》里面，转身过人确实是一个很实用的技巧，其实出法也非常简单，只要在前冲的过程中快速输入↑↑或↓↓就可以了。再补充一点，当玩家乘上滑板后同样可以通过输入↑↑或↓↓来使出类似的躲避动作，不过躲避的范围的更大且带有攻击判定。

众小编，我想问一个问题，到底什么是“NDS刷机”啊？我看得不是很懂，刷机失败是不是像PSP降级失败那样变成“双屏砖头”了？请回答我好吗？

福建 郑子都

所谓刷机，就是通过使用软件操作来使NDS达到不用引导即可玩烧录卡上的游戏的过

程。过程详见《掌机王SP》19辑125页。失败的话据说是会变成“砖头”，所以刷的时候千万要注意不能断电！

我是一个《KOF》的FAN，请问《KOF EX2》中的BOSS天羽忍怎么出现啊？好想用一下这个超强的BOSS啊。对了，游戏中还有什么其他的隐藏要素吗？

河北 赵家轩

想要使用这个BOSS，你要使其他的所有可用角色都获得MASTER OROCHI称号。推荐在最低难度下蹂躏电脑。全胜可快速提高评价。当所有人都拥有这个称号后，你就能使用他了。此外，当你使用天羽忍获得MASTER OROCHI称号后，就可以使用暴走忍。努力吧。



请问一下，超级记忆棒2能在GBM上用吗？

吴礼龙

GBM上方的接口比GBA/SP的接口小很多。所以使用那个接口的外设，如烧录线和记忆棒能都插不进去，从而无法使用。

有个问题，小弟玩GBA版《牧场物语》的时候直到三年目了也没有马，为什么？我翻遍了所有的《掌机王SP》都没有找到此游戏的攻略，能不能将这个游戏的攻略出在以后的《SP》上呢？

济南 张洋

是这样啊，你要在卖牛羊的牧场和老伯穆奇对话几次，这样在几天后他便会送过来一匹小马了。要好好对待小马，否则再一年后会被领走。

虽然我们书上没有GBA版《牧场物语》的攻略和研究，但以前的“牧场专页”都对GBA版《牧场物语》的某一方面进行了详细的讲解。如果你有地方不明白可去参看一下。

有几个问题请教各位

1.NDS刷机后还可以再刷回没刷机状态？

2.如果用SC-SD刷机后用M3&GBALink玩的话要不要要用M3&GBALINK再刷一次机？

3.我的NDS用SC加正版加引导的游戏时间是3-4小时是否正常？

广州 小郭

1.完全可以。

2.刷过机后即使换其他烧录卡也照样玩。

3.SC卡很费电，这个应该属于正常范围。

我对《掌机王SP》第13辑上关于NDS版《牧场物语 精灵驿站》的攻略有点更正，希望铭风不要拍我。

我在玩时，发现得到钓鱼竿的位置的介绍有点差错，得到鱼竿的位置并不是西南的小屋（我可是读了两次档呢！）而是东南角的小屋，也就是有老伯伯和老奶奶的那间，虽然不知道攻略是按什么方位标的，但按地图的方位应该是东南角。而且进入时间也应该是PM0：00～PM12：00而不是书上写的PM12：00～PM14：00。

我实际上是第一次玩NDS版《牧场物语》，所以我想问铭风，木材和石材要怎样才能收集？

河北 樊鸿昊

樊读者你太谦虚了，为大家带来正确的游戏信息我怎么会拍你呢。你所说的钓鱼竿的获得方法是正确的，应该是当初攻略中搞错了。

想要进行木材和石材的收集的话，必须先建造了相应的材料屋。然后用斧头砍柴或锤子敲碎石头后，都会自动收集到材料屋里去。





中奖者的反馈

本辑整理读者来信时，不少读者对胧月在第26辑“掌门人SP”中提到的龚婷“中了25辑的大奖”有所疑问——第27辑《掌机王SP》的中奖名单里并没有龚婷读者的名字。龚婷读者是第23辑的PSP大奖得主，名字出现在第25辑的中奖名单里。这里实属胧月表达不清，请各位读者见谅。

姓名：胡俊　年龄：19　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：第23辑
地址：湖北省武汉市江汉区万松园小区5栋6单元4楼3号
邮编：430022
电话：027－85753025
拥有掌机：GB、GBC、GBA SP、NDS（中的）
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《热血物语》
想说的话：希望与和我一样喜欢游戏的人结识，成为朋友（如果是MM更好）。
中奖感言：爽呀！我太高兴了，太激动了。无法用言语来形容了，兴奋中……

姓名：罗文瑞　年龄：18　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第21辑
地址：广东省惠州市实验中学三（6）班
邮编：516001
QQ：53419600
Email：beliefalex@yahoo.com.cn
拥有掌机：GBA SP、小神游SP（中的）
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《黄金太阳》、《拳皇》
想说的话：很偶然地得到第一本《掌机王SP》，从此一发不可收拾地爱上了它——精美的封面、充实丰富的内容、精益求精的宗旨，还有一伙可爱敬业的小编，无一不吸引着我。我会一直爱掌机，支持《掌机王SP》。
中奖感言：激动得说不出话了，鼻涕眼泪哗哗地流。

姓名：洪保峰　年龄：18　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：第21辑
地址：北京市朝阳区花家地南街6号中央美院附中
邮编：100102
电话：13811773816
拥有掌机：小神游SP（中的）、NDS
喜欢的游戏：所有游戏
想说的话：我是游戏王，不服就来单挑。（女士优先）
中奖感言：本来想再中个NDS，不过SP也可以吧，怎么说也是个翻盖的。

姓名：李跃　年龄：14　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第21辑
地址：广州市越秀区东华西路东华西新街14号301
邮编：510100
电话：020－83889932
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《机战》、《塞尔达》、《口袋妖怪》、《恶魔城》、《马里奥》、《银河战士》
想说的话：请让我中一次PSP或NDS吧！
中奖感言：天上掉下来个记忆棒啊！下次快掉PSP、NDS吧！

姓名：张磊　年龄：25　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第21辑
地址：湖北省武汉市95133部队军需股
邮编：430030
电话：13487077246
拥有掌机：GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《幸存少年 迷失蔚蓝》
想说的话：终于打破偶中不了大奖的宿命了。(^_^)
中奖感言：意外惊喜。

姓名：陈超　年龄：22　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：第11辑
地址：四川成都西南交通大学845信箱
邮编：610031
拥有掌机：GB、GBA、PSP（中的）
喜欢的游戏：《WE》、《机战》、《大众高尔夫》
想说的话：《掌机王SP》很厚道。（笑）同学们希望我再中一台PSP。
中奖感言：中奖的PSP在手上还没摸热就转手给了同学，变成了午饭钱，那叫一个廉价，心痛啊！

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第28辑大奖揭晓 308名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机（陶瓷白豪华版）



沈阳市　　陈俊博

二等奖1名：任天堂双屏掌机NDS



肇庆市　　李懿

三等奖3名：全球同步上市的iQue micro



西安市	侯文强	深圳市	欧理明
太原市	李睿		

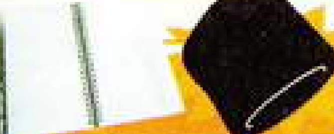
四等奖3名：小神游SP



北京市	曾意	上海市	周晓东
厦门市	郑龙腾		

五等奖300名：四款精美奖品随机抽取





北京市	艾翔宇	北京市	高思禹	上海市	李晶	福州市	陆恒青	贵阳市	王燕	台山市	余晓俊
都匀市	白罡	内蒙古市	高元	成都市	李林	广州市	马锦斌	宁波市	王耀晖	启东市	郁理中
嘉兴市	鲍汉磊	清远市	高源	北海市	李琳	北京市	马一博	宁波市	王奕淳	上海市	袁宗平
上海市	蔡妹妹	昆明市	龚祚	北京市	李蔓青	苏州市	马一苗	上海市	王奕菲	上海市	张爱莲
天津市	曹程华	珠海市	古俊杰	信宜市	李茂	太仓市	马祖强	南京市	王政文	济南市	张斌
上海市	曹玲	上海市	顾晶	湛江市	李铭	南通市	茅鸣	平顶山市	王志刚	北京市	张弛
柳州市	曹烨	东莞市	郭浩然	西安市	李佩	徐州市	孟凯	哈尔滨市	王子成	江阴市	张海斌
广州市	岑嘉祺	番禺市	郭俊文	开封市	李冉	贵港市	欧伦昕	西宁市	魏杰	海口市	张鸿毅
北京市	常彦彤	呼和浩特市	郭芮	广州市	李容生	保定市	欧阳澄宇	广州市	温砚	上海市	张华青
厦门市	畅文超	北京市	郭宇	北京市	李锐	南宁市	潘飞	广州市	吴斌	南京市	张剑波
武汉市	陈宝超	赤峰市	郭志强	佛山市	李蔚亮	昆明市	彭然	广州市	吴光增	上海市	张剑韬
台州市	陈栋	上海市	何嘉伟	武汉市	李文宗	北京市	戚丁元	柳州市	吴锦全	北京市	张克
广汉市	陈翰	海城市	何唯源	银川市	李晓楠	信宜市	邱瑞峰	长沙市	吴君	开封市	张磊
广州市	陈嘉亮	大连市	贺树仁	北京市	李晓川	湖州市	任大明	海口市	吴庆平	泉州市	张磊
桂林市	陈君	上海市	胡健超	成都市	李旭东	嘉兴市	阮文良	无锡市	吴鑫森	巩义市	张猛
南通市	陈俊霖	佛山市	胡荣校	昆明市	李瑜昆	南京市	撒世岳	杭州市	吴杨明	徐州市	张明明
常熟市	陈恺	武汉市	胡新亚	天津市	李钊	上海市	邵灵	南昌市	吴永斌	福州市	张权
广州市	陈少炜	石家庄市	华绍敏	嘉善县	李振东	常熟市	邵琪儿	北海市	伍业雄	西安市	张仁艳
嘉兴市	陈庭豪	天津市	黄超	惠州市	李忠明	通州市	沈洪洁	晋江市	肖建强	天津市	张烁
上海市	陈巍峰	湛江市	黄坊驰	佛山市	李卓贤	北京市	沈可嘉	天津市	邢恩来	大连市	张伟
深圳市	陈小丽	南宁市	黄敏	广州市	梁家琪	湖州市	沈利强	莱阳市	徐东	任丘市	张文
上海市	陈晓栋	百色市	黄树河	佛山市	梁杰深	厦门市	施惠	上海市	徐嘉伟	合肥市	张午骏
汕头市	陈旭文	佛山市	黄伟基	重庆市	梁容超	上海市	宋培峰	南京市	徐俊	张家港市	张翔
肇庆市	陈雅志	沈阳市	黄夏	北京市	梁宇溪	丹东市	宋子龙	北京市	徐振	苏州市	张晓波
温州市	陈颖胜	瑞安市	黄新炜	武鸣县	林斌	珠海市	孙晗	宁波市	许晖	三河市	张晓宇
北京市	陈远敏	广州市	黄映文	长沙市	林承乔	上海市	孙晓春	宜兴市	许培德	南昌市	张伊
普宁市	陈越波	海口市	黄哲纲	杭州市	林挥龙	秦皇岛市	孙野	苏州市	宣喆晨	西安市	张永强
武汉市	程时宏	南京市	黄震	本溪市	林月明	大连市	孙永涛	北京市	薛晨光	本溪市	张原野
昆明市	崔博	武汉市	黄峥	绍兴县	林志明	清远市	谭代成	广州市	薛荣政	台州市	张子煜
成都市	代阳	南平市	黄智涌	上海市	刘承亮	大理市	谭键	广州市	颜敬麟	台州市	章宇
广州市	戴超全	上海市	霍嘉恒	北京市	刘刚	江门市	谭炯林	南宁市	杨春	成都市	赵博
上海市	戴迪	常州市	贾如	上海市	刘海封	北京市	谭鹏超	长春市	杨帆	上海市	赵超越
天津市	戴伟	上海市	江波	郑州市	刘恒一	北京市	汤炜	保山市	杨海文	丹阳市	赵虎
天津市	单庆山	南京市	江程	徐州市	刘嘉	上海市	唐健超	西安市	杨嘉直	江门市	赵健彬
佛山市	邓德光	太原市	江楠	北京市	刘磊	全州县	唐艺创	上海市	杨磊	上海市	赵瑜
台山市	邓颖亮	湖州市	蒋俪锋	惠州市	刘璐璐	吴江市	唐宗保	北京市	杨文涵	北京市	赵支唯
天津市	邓宇	深圳市	蒋磊	福州市	刘青山	福州市	陶虹	哈尔滨市	杨治国	中山市	郑柏龄
秦皇岛市	杜金	上海市	蒋振华	深圳市	刘深圳	北京市	田小龙	上海市	姚玮卿	郑州市	郑达
成都市	杜晓宇	沈阳市	解角枫	秦皇岛市	刘诗隆	北京市	铁维伟	上海市	姚元宇	潮州市	郑德怀
南京市	段磊	上海市	解天	廊坊市	刘韬	长沙市	涂佳祥	常熟市	叶诚	上海市	郑浩波
张家港市	樊旭俞	佛山市	赖教泽	南京市	刘维	长春市	万劲煜	上海市	叶枫	武汉市	郑新开
南昌市	范宏	漳州市	赖治平	福州市	刘伟华	东莞市	万伟斌	宁波市	叶磊	上海市	郑震
福州市	方宇辰	丽江市	雷剑	成都市	刘笃行	沈阳市	万哲	福州市	叶少斌	海宁市	周彬
天津市	冯玮桓	溧阳市	黎涵	保定市	刘洋洋	海口市	王辉	廊坊市	叶晓龙	常州市	周操
无锡市	冯晓良	广州市	黎伟麟	连州市	刘尹冰	张家港市	王佳	深圳市	叶远良	北京市	周昊岩
济南市	冯玉辉	郑州市	李聪	三亚市	龙仕辉	北京市	王泽睿	苏州市	叶致远	合肥市	周彭
上海市	高喆	长沙市	李达	湖州市	娄驰辉	广州市	王君林	厦门市	伊钟	上海市	周晟江
北京市	高奥	北京市	李东奎	唐山市	娄新宇	北京市	王孟苏	浙江省	易立	百色市	周欣
南京市	高剑波	湛江市	李家键	东莞市	卢晔辉	大连市	王世杰	苏州市	殷乐佳	成都市	周杨
武汉市	高宗行	江门市	李锦添	溧阳市	鲁君依	北京市	王首达	上海市	于若南	海门市	朱赞龙

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

掌机王自由谈

该来的还是要来

——写在《生化DS》发售之前

文 雨中行 雨中行工作室
编 LIKY

寂静，却散发着恐惧。隐藏在无声世界中的危险爆发在打破寂静的那一刻。杂乱、急剧的脚步声在刹那间传来，持枪回头，看到的却是翻白的双眼、松动的面庞、沾血的獠牙，以及扑向自己的双手……因被撕咬而发出的惨叫，与慌乱中扣动扳机发出的枪声混合在一起，织成了绝唱。鲜血将四周染红，因恐惧而瞪大的双眼并没有因为生命的逝去而合上，似乎要为即将到来的S.T.A.R.S诉说这里所发生的一切。

这就是《生化》所带给玩家最初的震撼，比真人演出的片头，甚至那个经典回眸的丧尸头，都要早地告诉玩家，这是一款怎么样的游戏。在发售之前，并没有多少玩家关注这款游戏，但就是这么一款不被看好的游戏，获得了出人意料的大卖，也掀起了生存恐怖类游戏的热潮。这款游戏，在经过了NGC的强化移植之后，更是引得了无数玩家的好评。就在我担心以后是否还能再看到原汁原味的《生化危机》而非《REBIO》的时候，卡普空宣布了NDS版的移植计划，如同平地惊雷。关于卡普空与《生化》的话题太多了。先是《生化4》的背信移植，再是NDS版的《生化危机》。也许，大家都理所当然地认为《生化》移植或者新作应该出现在PSP上。毕竟，以PSP的机能更适合《生化》这种强调画面音响效果的游戏。更何况，还有不久前的背信移植事件，更是让玩家猜测任天堂与卡普空之间的关系是否会因此破裂，如此一来卡普空的“《生化》系列”就将与任氏主机无缘。之前卡普空公布的《生化5》唯独没有革命平台，似乎也在证明着玩家的猜测。可卡普空再一次地使出当年宣布《生化危机3》PS版时的回马枪。顿时，网络上为此事闹得沸沸扬扬，高兴的、咒骂的、找碴的、平静的……众生相汇聚一堂，好不热闹。卡普空与《生化》再次成为焦点。而我，对此事的态度是——欣喜若狂！



有好长的时间没有玩《生化》了，憋了很久。作为一个《生化》FAN，这并不是我所乐意的。主要是条件所限，NGC我也只是在游戏厅里玩过几回，没等我玩过瘾，NGC就被老板卖掉了，理由是没人玩，我哭。现在只能靠看杂志来望梅止渴，但每次看到杂志上美伦美奂的画面、跌宕起伏的剧情的时候，体内都会有某种莫名的冲动。真得是憋得太久了，现在突然从天上掉下来了个《生化DS》，我能不激动吗？

其实，我第一次接触《生化》纯属偶然，也正是这个偶然，让我认识了《生化》并喜欢了上了这款游戏，也更是因为《生化》，让我慢慢的走向了次世代。让时光回到我第一次接触《生化》的时候吧，当时的情况是这样的，笔者在街机厅里玩街机，突然被一阵喝彩声给吸引——那声音超过了街机厅里众多街机游戏同时运行时所发出的声音，而且那么突然，不被吸引的人要么是玩游戏玩得太投入了，要么就是身体上的某个器官有问题。而我是正常的，并且也不是非常投入，所以被吸引了。在这里我要解释一下为什么街机厅里会有PS。很简单，老板在街机厅的最里面留了一小块空间，摆上若干台的PS和SS，兼营家用机的生意。在这里，大家根据游戏机种的不同，对这家店的称呼也有所不同。玩街机的叫街机厅，玩PS、SS的叫游戏厅。

而我是称其为街机厅，这可以看出我是玩什么的了——扯远了，回到正文中来。我循声而去，看到了一群人的背影，部分人的背影有些熟悉，感觉像是同班同学。一般来说，这种事情在街机厅里并不罕见，偶尔有人高喊两声是很正常的，往往能吸引玩家的目光在这些人身上短暂的停留。如果是平常，我只是看下怎么回事就马上专注于自己的游戏。但这回不同，因为发现了同学，而且关键的是，我没有明白他们为什么喝彩，在好奇心的驱动下，难免不多逗留几秒。多逗留几秒的后果是，我辛苦集攒一周的钱换来的游戏币化为泡影。那时初一，玩次游戏不容易，回头看到屏幕上的“GAME OVER”后，顿时惊讶、着急、气愤，转而又无奈、埋怨、沮丧。我拖着脚步走向那群人，心想，怎么着也得明白是咋回事，要不我这游戏币没得也太冤了。当我快要接近那群人的时候，我看清楚了，那些人确实是我的同学。报复心理油然而生，我蹑手蹑脚地走到他们身后，在其中一个同学毫无准备的情况下，伸出双手，扑向了他的肩膀……我取得了意想不到的结果，他的尖叫声不仅吓得我忘记了嘲笑他，使自己的心脏跳动还加速了许多。同时，我和他成为了街机厅里的焦点，一屋子的人像看怪物似的看着我们。当时，我打破脑壳也想不到他会吓成这样，因为平时他是挺大胆的一个人，而且这种恶作剧在同学之间也是经常玩的，并不可怕。如果知道会是这种结果我也不会去吓他，谁吓谁还不一定呢。后来在我成为《生化》FAN之后，我才恍然大悟——当一个人融入在《生化》的世界里时，突然有双手从背后袭来，确实是件很恐怖的事。在同学发现是我之后，心有余悸地怒斥了我几句，我自知理亏，不敢与之争辩，其他的人发现只是我的恶作



剧，也都嘟哝了两句，又继续之前的事了，没有理会我。我便怀着忐忑与好奇的心情，凑过去看他们到底在看什么游戏，如此入迷。不过，第一次观看别人玩《生化》并没有给我留下好的印象，感觉人物就像方块——那时还没有3D这个概念，拿把枪跑来跑去，都不知道在干嘛，而且每开一扇门，那个玩游戏的人都会很紧张，特别是右手的食指在“R”键上微微的颤抖。我看了半天，也没看懂这个游戏的意思，而且一个敌人都没碰到，更不明白游戏的目的是什么，可却有这么多的人驻足观望，印象之中，只有在高手对战《街霸》时，才会有如此规模的围观者。我当时很想问同学那是什么游戏，但想到之前的事，就没敢问下去。只好强逼自己又看了一会，仍然觉得没劲，还有点头晕，就走了。

后来还是被《生化》所吸引，主要归功于它的情节以及同学间谈论这款游戏的氛围，后者的功劳也许更大些。虽说《生化危机》的情节比《生化2》要显得单薄些，但对当时只玩街机的我来说，却是觉得跌宕起伏。毕竟，它还是有一个故事核的，让我可以猜测游戏的起因、经过、高潮、结果。而且由于语言的障碍，对游戏的情节，一个字：猜。猜对话，猜文件，虽然不懂，但却徒增了游戏的神秘感以及同学之间的讨论、猜测。前面说过了，当时同学之间讨论这款游戏的氛围是很厚重的。到后来，几乎全班的男生都知道这款游戏——其实这点并不奇怪，那时，我们都处于一个特殊的年龄阶段，向往着冒险，崇拜着英雄，向未知的挑战以及证明自己能力的欲望都特别强盛。正好来了个《生化危机》这款以恐怖、逃亡为卖点的类似电影的游戏，就如同睡觉有人送了个软枕头，谁能不趋之若鹜？我记得当时，有不少男生还将敢玩《生化》作为追求女生的筹码，特意带女生去玩这款游戏，然后在其面前显示自己的胆量。这样做的结果是，班上也有不少女生知道这款游戏，不过仅局限于漂亮女生……

到现在，我还是无法忘记我第一次玩《生化危机》时，用吉尔举枪瞄准丧尸并开枪时的震撼，第一个感觉就是真实，刹那间我觉得我就是一名身负重任的特警。虽说我并没有当警察的志向，但是持枪开枪的英姿飒爽，却是每一个男生所向往的。这也是我喜欢上《生化》的一个很重要的原因。在班上，我们几个玩《生化》的经常调侃：楼上还剩几只丧尸，子弹还有几发，打到哪里了……现在想起都觉得很有意思，那时大家都很投入，这种氛围很难得。

我们几个人是共用一个记录来进行游戏的，一来可以省钱，二来可以快些通关，所以相互之间交流得特别勤快。有几件印象深刻。一个是在我们边猜测边发展游戏剧情的时候，游戏卡住了，卡在了那个“JOHN ADA”的密码上，大家都无从下手，急得如同热锅上的蚂蚁，不知如何是好。我们在半疯狂状态下，记录之后，拿起麦林，四处虐杀丧尸。后来我们的做法是，寄信到游戏杂志去询问如何通过，在一个月之后杂志刊登了答案，我们这才打开了这道电子锁。游戏在进行到了地下研究所之后，势如破竹，不消片刻便见到了最后的BOSS——暴君（Tyrant）。

还有一件趣事是打暴君时，班上的男生集体下午上课迟到十五分钟，就是为了看到游戏结局，谁都不愿意走。为了这事，老师特地找我们男生询问原因，记得有个特调皮的男生说是因为集体感染了T病毒，我当时忍着没笑出来，而老师却一脸的困惑，看那样子，估计是想带我们集体上医院检查。第一次通关的画面有点奇特：巴瑞在那个水洞里就被猎杀者干掉了，所以最后就没有巴瑞与吉尔并肩作战的剧情出现。威斯克被暴君干掉之后，吉尔开始单独与暴君作战，一开始以为暴君比较难缠，谁知不过如此，行动笨重，而且五枪麦林就倒下了。干掉暴君后，从威斯克倒下的地方找到一个扳手，开门。救出克里斯后上天台，发射信号弹——问题出现，根据后来几次的游戏经验，发射信号弹之后，暴君将会跳出。可是，这回却没有，信号弹发射之后，吉尔和克里斯安全坐直升机返回。不知大家有没有发现另一个问题——没有自暴倒计时。



没错，不仅没有暴君的最后一战，而且连自暴倒计时都没有。不用说，最后直升机飞走后，洋馆也没有爆炸！这种结局，在后来的多次游戏中都没有出现，所以现在一直感到很纳闷。

现在回头来看《生化危机》其实很单薄，不少情节谜题都显得有些牵强，而且还有些老套，特别是在和后面的作品相互联系起来牵强的地方就更多了。当时可能卡普空自己也没想到会热卖，打算也就只出这一作就结束的，可谁知出现了意外，让卡普空措手不及，只好在后面的作品中不断的想办法圆谎，NGC版的《REBIO》算是卡普空承认此事最有力的证据。一个很大的意外是《生化危机》成功了，卡普空便开始在这个基础上开发续作，可能是由于《生化危机》的故事过于的完整，很难找到插入的地方，所以所谓的《生化1.5》与前作之间并没有直接的联系，后来这部作品被否定了，三上真司需要的是一个系统的完整的故事，所以克里斯的妹妹克莱尔出现在了《生化2》中，成为了一代与二代之间联系的桥梁。这只是一个推测。另一个意外是，威斯克的人气直线上升，可他却成了暴君的爪下亡魂。威斯克再一次出现在玩家的面前是在《维罗尼卡》中，具有极大的戏剧性，相信大家在看威斯克时的表情和克里斯看到威斯克时是一样的惊讶。在《生化》中死而复生，并不是难事，众多的丧尸就是个例子。当然，作为人气旺盛的威斯克肯定不能只是一个丧尸，死而复生，正好也让卡普空找到了一个给威斯克超人力量的理由。不过，威斯克用得是哪种病毒，卡普空没有给出，也无法给出。从威斯克身上得出的结论是，这种病毒的实用性远远超过了T和G。不过，让威斯克复活是世嘉的主意还是卡普空的意思就不得而知了，总之，众望所归，他活了过来。其实卡普空应该感谢世嘉，世嘉的横滨开发组不计前嫌，为卡普空原创了《维罗尼卡》这部经典之作。《维罗尼卡》除了让卡普空获得直接的利润收入外，还有很多值得卡普空学习的地方。《REBIO》中扩大的洋馆正是借鉴了《维罗尼卡》中的北极基地。卡普空因为《生化》，让世嘉和任天堂都受到了不小的损失，什么时候，也让索尼损失一回呢？

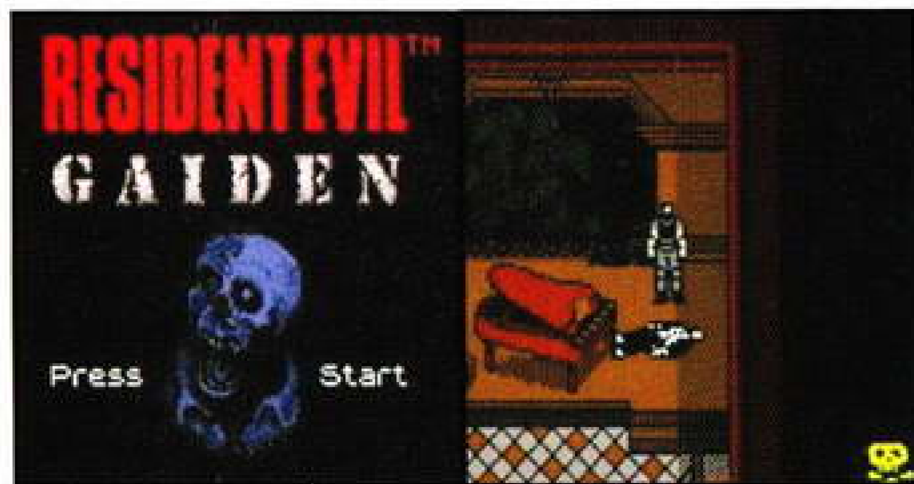
《生化危机》告一段落之后，我们开始期待《生化2》。在《生化危机》到《生化2》这个真空期里，我们讨论的话题从《生化危机》转移到了《生化2》的剧情上。正所谓日有所思，夜有所梦，有个同学梦到自己拿着冲锋枪狂扫丧尸，最后还让他梦想成真，《生化2》中就新增了冲锋枪，他得意不已。最初玩的是体验版的《生化2》，只能用里昂，而且没有结局，打完G5之后就卡机了。体验版的《生化2》为“《生化》系列”进一步在我们这里扩大知名度立下了汗马功劳，因为它具有HP无限弹药无限的BUG！《生化危机》的难度吓退了一批玩家，有不少的玩家对《生化危机》都是跃跃欲试的，但很多都是因为死在了第一个丧尸口下或者操作不适应而退却了。HP无限弹药无限让更多的玩家开始接触到了这款游戏，因为简单、刺激、好玩，《生化2》很快成了游戏厅的新宠，也成了继《红警》、《胜利十一人》之后，老板会特意多买几张盘的游戏。后来正式版推出之后，还依然有人在玩体验版，这正是因为这个BUG的存在。而在正式版中，有不少玩家甚至无法通过一开始通往武器店的那条路。

科技总是往前发展的，当次世代主机到了无法满足玩家需求的时候，DC出现了，和DC一起出现的还有《生化危机 代号维罗尼卡》。而这个时候，正逢国内的游戏厅市场普遍萎靡，原来生意兴隆的游戏厅接二连三关门，取而代之的是网吧的出现。我们就在郁闷无法玩到《生化危机》的时候，卡普空公布了《生化3》，算是PS上最后的晚餐，也是给我的最后的惊喜。后来，卡普空还发售了一款《枪下游魂》，与正统游戏相差甚远，让人兴味索然。在PS2推出之后，我彻底断了玩新的《生化》的想法，可谁知卡普空只是在PS2上发售了一

款《维罗尼卡完全版》，之后，做出了一个惊天动地的决定——“《生化》系列”NGC独占！虽然这个决定卡普空高层从多方面的因素出发，最后食言，但NGC版的《生化危机》还是一个都没有少——除了《枪下游魂》、《逃出升天》这样的外传作品，也许在不久在将来，《生化4》的完全版也会在NGC上出现。而在这几款《生化》中，最震撼人心的，无疑是《REBIO》。

但是不论哪个独占，都无法改变我玩不到《生化》的事实。我开始将目光转移到掌机上。其实以GBA的机能来制作《生化》真的有点力不从心，不过在GBA发售之前，一系列的机能介绍加上游戏名单，让我看到一线希望。32BIT意味着和PS是同一个档次的机能，但是我却忽略了同样是32BIT也会有好中差的区别的，这一点，从SS与PS间的差距就可看出一些，更何况还是掌机与家用机相比较。在初期的游戏名单中，我看到了《盗墓者》和《寂静岭》两款与《生化》相似的游戏，让我天真地认为，也许会有《生化》的降临。后来，我玩到了仿《生化》制作的《抓鬼陷阱》，更是让我的期待度到了一个新的高度。但是，到最后期望还是无情破碎，卡普空一直都没有制作GBA版《生化》的想法，这也许是三上真司追求效果的结果。今天看到NDS的《生化危机》，倍感欣慰，这一天到底是到来了，掌上《生化》时代到来了。

一直以来，卡普空的知名作品都是多机种制霸的，像《街霸》、《洛克人》都是如此，所以《生化》也不例外。在这之前，掌机上也有不少的《生化》作品。不论是被否决的《生化危机》GBC移植版，还是外包的《生化外传》，或者是GAME.COM的《生化2》，以至手机上的《生化3》，都可以看出卡普空在掌机上推出《生化》的决心。但是，以它们的机能来说，实在是无法还原《生化危机》的



世界。可以说，它们都只是一个实验作品，并不是成品。卡普空一直在等待机会，现在机会来了，NDS的机能足够移植PS上的游戏了。但是，话说回来。GBC版的《生化危机》被否决的真是很可惜，从公布的画面来看，贴图还是比较逼真的，而且游戏已经开发了70%以上，就这样扼杀在襁褓之中，未免残忍了些。不过，三上真司已经不止一次做出这样的事了，《生化1.5》的遭遇和它也是相同的。那款外包的《生化外传》，我也有幸玩到。买得时候还担心是不是又是“标题党”呢，给游戏乱起名在国内并不罕见，怀着忐忑的心打开游戏，看到了《生化危机》才松了口气。游戏并不简单，弹药很稀少，长时间我都是用匕首来战斗，这让我不由得想起了《生化危机》时克里斯篇的游戏情景。游戏的战斗方式也很独特，有点像A·RPG，遇敌进入战斗画面，然后根据准心来攻击敌人。这种战斗模式后来被外星科技公司所借用，他们做了一件卡普空不敢想的事——将《生化危机》移植到FC上！不过还别说，移植得有模有样，只是不知最后结局如何，反正我是没有打下去的耐心。虽说只是GBC上的《生化外传》，但玩起《生化》就不禁的感到恐惧，特别是战斗时丧尸的特写，更是让我不寒而栗。最后这张卡带下落不明，让我懊悔不已。

在实验作品之后，卡普空就该动真格了。前面说过了，科技总是往前发展的，掌机终于发展到了超过PS机能的时候。NDS与PSP这两台掌机，不论是哪台，都能够担负起移植PS上《生化》的重任。相比而言，PSP比NDS会更适合些，而先推出的却是NDS——卡普空似乎也很经常做出这种令人匪夷所思的事。当然，这也只是一个开始，《生化》移植的浪潮即将涌来。有传言说，《生化2》、《生化3》、《维罗尼卡》都将移植到PSP上，甚至PSP上还将会有一款新作，与《生化5》联动！当然，这只是传言，具体如何，还是要等卡普空的官方宣布。不过以卡普空的作风来看，这也只是迟早的事。现在还不如先来关注下《生化DS》。

就在《生化DS》画面第一次公布的时候，有的玩家即刻怨声载道，声称回到“马赛克”时代。确实，初公布的画面是“寒碜”了点，也有不少玩家就是在这时抱怨为什么不在PSP上制作的，同时有人借题发挥，攻击NDS的机能缺陷。但是要知道，游戏是移植自PS上的《生化危机》，《生化危机》的效果就是如此。早期的PS游戏画面都不怎么样，那时各厂商对机能还不是很了解，而且3D的技术也不够成熟。并且，PS上还只是用到2D背景加上3D的人物，而这次是全3D的效果，使得背景、人物看上去更加生动、真实。作为掌机，能够有如此画面，已经算是很不容易了。而且，这也只是公布的画面，并非成品，卡普空慢慢地又公布了改善的画面，马赛克明显被掩盖了，画面看上去相对干净、舒服。这时，玩家才无话可说，怨言逐渐减少及消失。

从已公布的消息来看，这款完全移植于PS版的《生化DS》，真得是震撼人心。重生模式（Rebirth Mode）、经典模式（Classic Mode）以及无线模式（Wireless Mode）都让人热血沸腾。经典模式

据称是完全移植，再现当年的《生化危机》！包括真人演出的片头片尾中插动画，以及全程语音！当初这段片头我可是看过无数遍的，越看越害怕，越害怕越爱看。在卡普空公布保留这个真人演出的片头之前，我也一直在想卡普空会用怎么样的方式来制作这个特殊的片头，结果是皆大欢喜，卡普空节省了成本，而我保留了感动。只是不知，这个经典模式中是否会有《导演剪辑版》，也就是后来的《震动版》。当然，作为一名玩家来说，更希望的还是能够玩到一些新的东西。重生模式会对操作上进行更改，凭借NDS的特殊机能，充分运用到双屏、触控笔、麦克风，用触控笔来刺杀丧尸、擦拭屏幕上的血迹，或者是甩脱丧尸，以及用麦克风来进行人工呼吸，看上去确实都是挺有意思的事，但细想之下却觉得有些华而不实。毕竟游戏的重点并不在操作上，而现在所公布重生的似乎也只有操作。这样一来，所增加的也只是战斗时的爽快感，而之前的战斗其实可以用“生硬”来形容。也许，卡普空想借助这次机会，将《生化》转型，转为自己所熟悉的ACT，或者是实现最初的构思。这一点，似乎从后来所衍生出的《鬼武者》、《鬼泣》等游戏甚至最新的《生化4》中都可以看出端倪。卡普空一直都没有放弃最初的构思，将《生化》做成一个集动作、解谜为主的恐怖生存游戏。而我所希望的是，卡普空能保留一些惊喜留在发售之后。比如，剧情上增加，其实我很希望卡普空能够在重生模式中移植《REBIO》的剧情。没能玩到《REBIO》一直是我的遗憾，虽然对其中的CG甚至剧情都已经了如指掌，但还是很想体验一下重生的《生化危机》。我知道，这个希望在短期内很难实现，所以寄托在了《生化DS》上。玩不了一个华丽真实的《REBIO》，让我玩一个“马赛克”版的《REBIO》也好啊。但是，这个希望似乎就如同我当年希望卡普空在GBA上制作《生化》一样，很不现实，但至少在游戏发售之前，这种希望还是有可能变为现实的。而且，重生模式中也还是有新的剧情可以期待的，比如用人工呼吸拯救被毒蛇咬伤的理查德，但愿这不要只是一小游戏就好。我对无线模式并没有抱很大的期望，对此不是很感冒，估计就是像《潜龙谍影》中的VR模式一样。

1月19日，离这个日子已经不远了，想想，期盼掌机上的《生化危机》已经很多年了，再过一个月，就可以实现，真的是很激动人心。这一天，早点到来吧！

闲情小话《机战J》

文 NDS应援团－怀恋众黄昏　编 LIKY

作为GBA上的最后一作《机战》游戏，《机战J》的表现在各方面也可圈可点。自己也对此作甚是喜爱，通过4周目的磨砺，窃以为本作有很多有意思的东西。27辑上也有个朋友发表了自己的看法，但那篇文章重点是从《机战J》的影响来说的，而本人则要从游戏本身来谈，愿闻其详者，请听我娓娓道来。

一 参战作品之无责任谈

众所周知，《J》的参战作品比较特别，居然少了几乎历来都占主导地位的、系列全勤登场的UC系高达和盖塔，这让广大的“萝卜控”倍感意外。所以说新加入的作品一下子就吸引了众人的目光。这次新加入的主要是《全金属狂潮》和《宇宙骑士》，对于它们的加入也算是众望所归了，一新一旧的搭配非常好，既照顾了新玩家，也不忘带给老玩家感动。

《全金属狂潮》是最近很红的一部片子了，也不用我多费口舌。在游戏中ARX-7实在是太帅了，优秀的运动性和较高的武器威力都足以让它在战场上独当一面了，再加上“Driver系统”发动之后，攻击力令人侧目啊，简直帅到掉渣。如果说ARX-7的加入让人振奋，那么《全2》中的波太君的加入就不能不说是制作人的恶搞了。波太君有着可爱的外形，其SS的体型和超高的运动性固然可以让它回避大部分的攻击，但是超低的装甲和HP让它被敌人摸到一下就必挂无疑了。让这么可爱的一个小家伙和那些体型巨大、装甲比脸皮还要厚的敌人对抗，这不是拿鸡蛋碰石头嘛！再说原作中波太君的那些武器，那种程度的攻击只能说是给敌人挠痒痒，但是在游戏中，波太君的攻击力还是很强的……波太君的参战让我想到了另外一堆（哦错了，是一队）异常出名的机体，那就是大名鼎鼎的



《樱花大战》中的那些"马桶机器人"，虽然光武甲胄是老了一点，大部分还是用的冷兵器，但是连波太君都能加入到《机战》中，那么这些大人气的马桶为什么就不能呢？让我们猜想一下它们在游戏中的表现吧，运动性低（机体太过臃肿），装甲较厚，体型是SS，武器以近身格斗为主，实际的攻击能力可能与万年板凳阿强一号有一拼，不过也可以考虑像波太君那样在游戏中适当的强化一下。另外花组合体技是一定要有的，攻击力最好BT一点，动画也一定要华丽一点，不然真的就没有什么加入的必要了。不过很难想像马桶Q版化是个什么样子……以上纯属个人YY，如有雷同，纯属巧合。（被怒不可遏的樱花FANS飞来无数飞砖拍倒。）

《宇宙骑士》是陪伴我们这些80年代出生的人长大的优秀动画，其悲壮的剧情给幼小的我们留下了深刻的回忆。但是对于其加入"《机战》系列"我还是有些不解，因为宇宙骑士并不能算作严格意义上的机器人，它是变身变来的，这给人的感觉只是一个披着机器人外衣的人，难道它的加入预示了同样披着金属外衣的圣斗士"五小强"加入《机战》的日子不远了？（天马流星拳，钻石星辰拳共同对抗多蒙的石破天惊拳？）它们的"后续机体"就是将青铜圣衣换成了黄金圣衣？而机师能力方面，五小强一定要有底力，而且当气力达到130后，第七感小宇宙模式发动，机师能力大幅UP；机体能力嘛一定要有HP回复和分身，紫龙追加盾防御。同样还有可能加入也可算《异度传说》中的KOS－MOS，人家也是机器人嘛，其实力同样不容小视。闲话扯远了，其实宇宙骑士在游戏中的表现也非常抢眼，是我方绝对的主力，机动力强，回避高，攻击强，技量高，超级化以后更是不同凡响。期待以后圣斗士和KOS－MOS的表现能够超越它！（路人甲：他们真的有加入《机战》吗？）其实我心中真正希望能够加入《机战》的作品其实是《变形金刚》，这部经典的动画如《宇宙骑士》一样给我们的童年留下了太多美好的回忆，或许希望它能够加入只是我心中的怀旧情结在作祟吧。

二《机战J》也可以这样玩的

《机战J》有着52话的流程，在掌机系列的作品中也算长的了，而游戏的隐藏要素异常丰富，如要得到第4架主角机也要到4周目去了，中间这么冗长的战斗难免让人乏味，于是总有一些非常规的BT玩法让我们找到另外的一些乐趣。

1.后宫军团

《J》的画面可以算得上GBA的极致了，机体的动作非常流畅，再加上华丽的特写镜头，真是养眼啊。最关键的是，《J》也让掌机游戏中RY成为了可能。试想一下，当你正被敌兵弄得焦头烂额的时候，女主角适时地出来一摇，军心大振啊。难怪有玩家称，玩《J》的时候一定要选择女主角，而且其战斗动画一定不能关，那才是《J》的正确玩法。（汗）其实平心而论，这次的女性角色着实不弱，培养一个后宫军团绝对不会让你失望的。真实系的女主角不论是射程还是运动性都值得信赖，换乘后继机体其威力更是大增；而机动战舰中的三人娘的实力也相当不错，三人换装成炮击型，配合母舰的支援和补给，以三人的合体攻击的话绝对可以独挡一面；"脑白金"的比玛也是很厉害的角色，机体相当实用；而G高达的两个女性角色因为少了多蒙的合作，勉强可以一用；还有可以爆种的拉克丝，也是后宫军团中不可或缺的人物啊；如果后面能够收得宇宙骑士的妹妹美雪的话，军团实力将大增。各位有后宫情结的玩家不妨试试这种玩法。



2.战舰情结

在系列中，战舰作为战斗单位无论如何也冲不到第一线，顶多当个肉盾挡下敌人的子弹。但是在《J》中，战舰系的能力得到了大大加强，且不说众多的机师，完全可以当精神仓库使用，最难能可贵的是，机动战舰大和抚子高达SEED的大天使号，甚至只登场两话的丹努之子号潜艇都有着究极的精神——爱。而大和抚子是绝对的战舰主力，光学武器无效＋物理防御＋EN回复＋大范围地图炮的组合实在让人心惊啊，就是在通常的玩法中，它也能算得上绝对的主力。而大天使号虽然稍逊一筹，但作为辅助的攻击单位也是足够的了，至于有点不伦不类的永恒号，虽然不能用作进攻，拿来修理和补给还是很不错的。不过超可爱的泰莎的潜艇，只能登场两话，只有无条件舍弃了。（呜呜，真舍不得啊）。而那些通常打法的优秀机体嘛，放格纳库慢慢生锈好了，因为这是战舰的天下啊。当然偶然放他们出来捏捏软柿子，捡漏经验值，感觉也不错。

3.单骑闯关

这里说的单骑闯关，并不是指只用一个机体来通关，应该没有谁能够完成这个艰巨的任务吧。（即使有，中途也会因为某些剧情而无法使用。）我说的单骑闯关就是只用一部作品的机体闯关，以此

满足自己对某部作品的偏好。如果说你对《G 高达》、《高达 SEED》或是《机动战舰》之类的情有独钟的话，那还好说，因为能够出战的机体数量有保证，其中也不乏许多通常打法中就是绝对主力的强人。而如果你对电磁侠之流感兴趣的话，那我就要佩服你的勇气了。那两个“废电池”不仅机体不够美型，音乐刺耳，性能也不佳，还只能单机上阵，完成通关的艰巨任务嘛，简直不敢想像。当然像志雷马之类的也是孤身一人，但这是人家的实力嘛，在大部分的关卡也能轻松地一人清场。

4.自找麻烦

有人说《J》的难度偏低，没有难度我们就要创造难度嘛。（有自虐倾向？）游戏在通关过后还可以设定敌人的改造段数，每通关一次敌人增加三段，努力挑战20段改造的敌人吧。（等玩到敌人20段改造的时候，自己也差不多累死了……）通常的BT玩法中，零改造零养成是最基础的，如果再以零改造零养成挑战20段改造的敌人的话……不敢想像了。另外还可以自己设置一些难度条件，比如多少回合完全消灭敌人啦，主力全部雪藏，换用板凳军团，从来不用S/L大法……总之一句话，自虐无极限！

三 目睹《机战 J》之怪现象

首先是我们的宇宙骑士D-BOY。按照原著中的设定，D-BOY的变身时间只有30分钟，超过时限就会陷入暴走状态，而这并没有在游戏中体现出来。虽然曾有一关的剧情是D-BOY超过30分钟的时限而暴走了，但那毕竟只是剧情，此后在游戏中并无表现。《机战 J》后期的敌人非常多，我方被淹没在敌军的人海之中，所以一关的游戏时间是大大超过了30分钟（30个回合？）的时限，而D-BOY依然精神饱满地冲在杀敌的第一线，神情泰然。还有，D-BOY的最强武器——反物质风暴在原著的设定是会打掉全身的能量，所以一场战斗只能使用一次，而游戏中并没有对此加以限制，反物质风暴刮遍了地图的每一个角落，等到其妹妹美雪加入以后，两人合体技的使用更是到了泛滥的程度。我们不禁惊呼：让反物质风暴来得更猛烈些吧！不过每次用完这招过后，D-BOY的能量是如何而来呢？不是会打掉全身的能量吗？于是我们这样假设，D-BOY用完反物质风暴后精疲力竭地倒在了地上，而这时女主角不失时机的来到了他的身边拿出了最强武器，于是RY惊现，D-BOY被振奋了，边流鼻血边挣扎着站了起来，能量得以回复。（写完这段感觉自己真是邪恶！）什么，你是用的男主角？我……

一直困惑着我的问题就是像波太君那样的机体是怎样飞上太空的。（无条件想到了最近飞上太空的神舟6号。）。毛茸茸的外表，没有任何的主力推进器，也没长出像魔神皇帝那样能够飞翔的翅膀，难道是靠的念动力？更让人不解的是，到了宇宙之后，看着波太君使用格斗武器的战斗动画是那样的别扭，最强武器波太君群殴中有个镜头是波太君趴在山头狙击敌人，而敌人却远在宇宙中，让人不得不对波太君的眼力和射击精度表示由衷的赞叹。（新一届 CS 电子竞技大赛的狙击之王就是波太君了！）

如果要说《J》中最大的遗憾莫过于东方不败不能加入了，这位武学泰斗的强悍我们早已见识过了，而这次没能像《机战 A》那样能够加入让人无限遗憾，通过修改的方法同样不能，想必玩家的心中已经咒骂制作人“寺胖”无数遍了吧。我不明白，为什么《宇宙骑士》的美雪泪之自爆可以避免，美雪可以活蹦乱跳地加入我方，为什么“寺胖”缺心眼地不让东方不败再生？这年头果然LOLI王道啊，大叔的命运是悲惨的。（呜呜呜呜，怕什么，我又不是大叔！）没有了师匠高达的《机战 J》自然少了很多精彩，而爱马风云再起更是连影子都没了。（号外：最近的马草价格全面上涨！）加之本作G高达系性能的全面下降，联想《机战 A》中多蒙的无限风光，让人不禁感叹物是人非啊。

《机战 J》最大的秘密——真·志雷马的入手方法无疑是史上最BT的了，仅是除了天之志雷马强制出击的场合下不许派它上战场的条件就可谓前无古人了。不过当玩家费尽九牛二虎之力获得它的时候，它的能力也算对得起玩家了。这部只出现在《冥王计划》这部OVA的设定资料集中的堪称《冥王计划》四大黑历史机体之一的幻之机体是将八体八卦机器人即天、地、水、火，风、月，山、雷的力量合为一体的真之冥王，各方面都算得上“《机战》系列”中的最强机体之一了。其BT的获得方法让人震惊啊，已经不知道是人在玩游戏还是游戏在玩人了。

结语：游戏的乐趣在于挖掘其有价值的地方，用心寻找你一定会找到游戏中的乐趣，《机战 J》是这样，所有的游戏也是这样。



掌机游戏综合发售表

《欢迎来到动物之森》、《口袋妖怪不可思议的迷宫》和《怪物猎人 携带版》等游戏的热潮还没有退去，又有一系列的大作即将引爆。GBA上，日渐成长的系列《召唤之夜》的外传《铸剑物语》即将推出第三作，《FF Ⅳ》也将在这部掌机上重焕光彩。NDS和PSP上更是大作连连：《马里奥赛车 DS》日版、《激·战国无双》、《潜龙谍影 Acid2》等获得日本媒体极高评价的作品都将在12月8日隆重登场，为大家的年末打机生活增添不少乐趣。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色方框内的游戏为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

GAMEBOY ADVANCE



2005年

发售日	游戏名	厂商	类型	价格
12月8日	召唤之夜 铸剑物语 初始之石 サモンナイト クラフトソード物语 はじまりの石	Banpresto	A·RPG	4800日元
	Sugar Sugar Rune 爱心满点！萌黄学园 シュガシュガルーン～ハートがいっぱい！萌黄学园～	Bandai	AVG	4800日元
12月15日	最终幻想Ⅳ ファイナルファンタジーⅣ	SquareEnix	RPG	4800日元
	鸡仔总动员 チキン・リトル	D3 Publisher	ACT	4800日元
12月22日	茶犬冒险岛 温和梦之岛 お茶犬の冒险岛～ほんわか梦のアイランド～	MTO	ACT	4200日元
	动物小街 心跳救出作战之卷 アニマル横町 どき☆どき救出大作战！の巻	Konami	AVG	4980日元
	Hi Hi Puffy AmiYumi Hi Hi Puffy AmiYumi	D3Publisher	ACT	4800日元
	Hudson 精选集 Vol.1 炸弹人合集 ハドソン ベストコレクション Vol.1 ボンバーマンコレクション	Hudson	ACT	2800日元
	Hudson 精选集 Vol.2 淘金者合集 ハドソン ベストコレクション Vol.2 ロードランナーコレクション	Hudson	PUZ	2800日元
	Hudson 精选集 Vol.3 动作游戏合集 ハドソン ベストコレクション Vol.3 アクションコレクション	Hudson	ACT	2800日元
	Hudson 精选集 Vol.4 解谜游戏合集 ハドソン ベストコレクション Vol.4 谜解きコレクション	Hudson	ETC	2800日元

Nintendo DS



2005年

发售日	游戏名	厂商	类型	价格
12月8日	甲虫王者 通往冠军之路 DS 甲虫王者ムシキング グレイテストチャンピオンへの道 DS	SEGA	RPG	4800日元
	牧场物语 精灵驿站 女生版 牧场物语 コロボックルステーション for ガール	MMV	SLG	4800日元
	马里奥赛车DS マリオカートDS	Nintendo	RAC	4800日元
	绘画方块战！勇者王我王凯牙篇 お絵かきパズルバトル！勇者王ガオガイガー编	Sunrise	PUZ	4800日元

2005年

12月15日	Crokect! DS 天空的勇者们 コロッケ! DS 天空の勇者たち	Konami	A・RPG	4980日元
	哈罗机器人 行动 ハロボッツ アクション!!	Sunrise	A・RPG	4800日元
12月22日	TAO 魔物之塔与魔法之卵 TAO～魔物の塔と魔法の卵～	Konami	RPG	4980日元
	上海 上海	Success	TAB	3800日元
	暴风雨之夜 あらしのよるに	TDK Core	AVG	4800日元
	拜托了我的旋律 梦之国大冒险 おねがいマイメロディ～梦の国の大冒险～	TDK Core	ACT	4800日元
	冒险王比特 魔人对狩魔战士 冒险王ビィト ヴァルデル バーサス バスターズ	Bandai	A・RPG	4800日元

PlayStation Portable

2005年

12月8日	激・战国无双 激・战国无双	Koei	ACT	5280日元
	潜龙谍影Acid2 METAL GEAR ACID2	Konami	TAB	4980日元
12月15日	实况NBA2006 NBAライブ 06	EA	SPG	4800日元
	反乱猎人X イレギュラーハンターX	Capcom	ACT	4800日元
	比波猴学园2 欢乐捉猴 猜拳战 ピポサルアカデミ～ア2 —あいあいサルゲ～ジャンケンバトル! —	SCEJ	ACT	4800日元
	EXIT EXIT	Taito	ACT	4800日元
	喷气机GO! 口袋版 ジェットでGO! ポケット	Taito	SLG	4800日元
	机关 KARAKURI	Tecmo	ACT	4800日元
	流行之神 携带版 警视厅怪异事件档案 流行り神PORTABLE 警视厅怪异事件ファイル	日本一	AVG	4800日元
12月22日	真・女神转生 恶魔召唤师 真・女神转生デビルサマナー	Atlus	RPG	4800日元
	信长的野望・将星录 信长の野望・将星录	Koei	SLG	4800日元
	打工地狱2000 バイトヘル2000	SCEJ	ACT	4800日元
	最强 东大将棋 携带版 最强 东大将棋 ポータブル	每日Communication	TAB	3800日元
	零式舰上战斗记 征空王 零式舰上战斗记 征空王	Taito	STG	4800日元
	我们的块魂 仆の私の块魂	Namco	ACT	4800日元
	极品飞车 头号通缉 5-1-0 Need for Speed:Most wanted 5-1-0	EA	RAC	4800日元

VOL.30

口袋光环

精彩内容导视



GBA新作集锦



收录影象:《洛克人EXE6》,《超人特攻队》,《神奇四侠》,《纳尼亚编年史》,《金刚》。

PSP新作集锦



收录影象:《怪物猎人 携带版》,《TALKMAN》,《哈里波特与火焰杯》。

NDS新作集锦





收录影象:《索尼克 冲刺》,《马里奥和路易RPG2》,《龙珠Z 舞空烈战》,《史莱姆总动员2》。

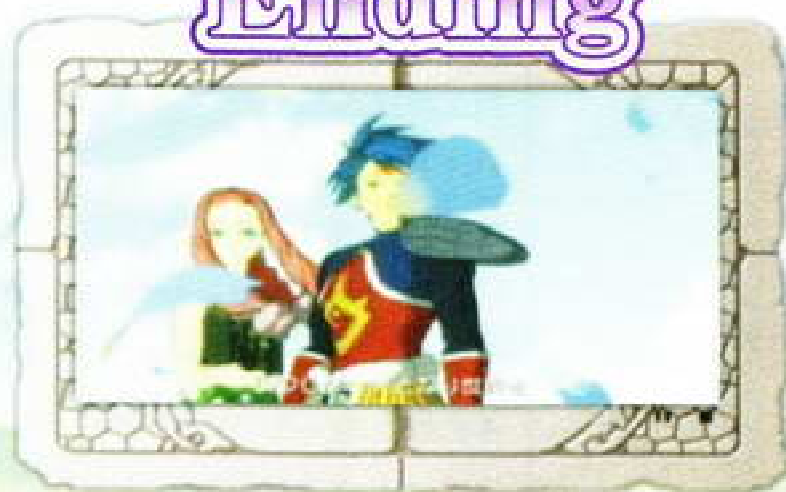
热血最强



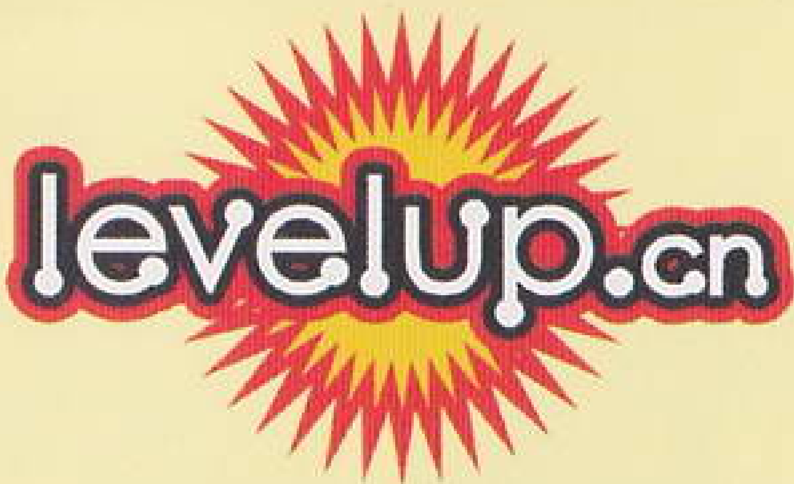
《螺旋破碎机》BOSS战无伤演示

且看我们可爱的主角如何利用钻头来打败一个又一个BOSS的吧。

Ending



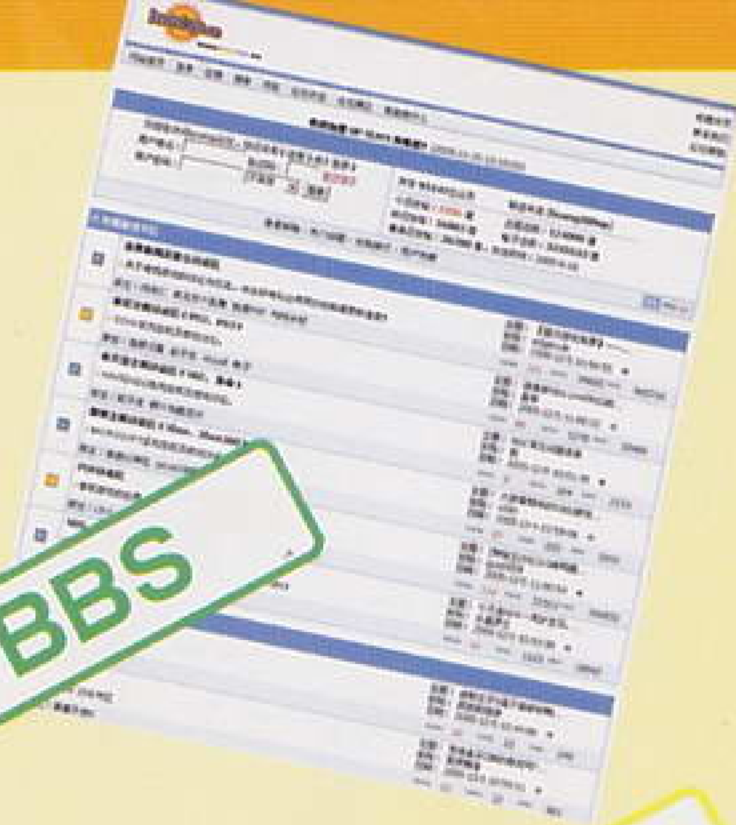
《剑舞者 千年的约定》片头欣赏



天下玩友是一家

www.levelup.cn

从前的



BBS

现在的

新闻



攻略



专题



猪笼城寨



掌机专区



THE KING OF POCKETGAMES

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP VOL.31

12月26日

全国上市

口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品

重头攻略

激·战国无双 （PSP）

潜龙谍影Acid2 （PSP）

最终幻想Ⅳ （GBA）

召唤之夜 铸剑物语 初始之石 （GBA）

《怪物猎人 携带版》单机高级任务全解析 （PSP）

更多精彩，敬请期待……

超值赠品



① 《漫画同人会 携带版》大幅海报+精美游戏贴纸



② 各大掌机新作影像一网打尽 更多精彩尽在口袋光环



幸运大抽奖——时尚掌机等你拿

更多花样奖品











定价：12元

ISBN 7-88488-574-3



只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及刚刚上市的神游micro，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第31辑将公布29辑中奖名单。